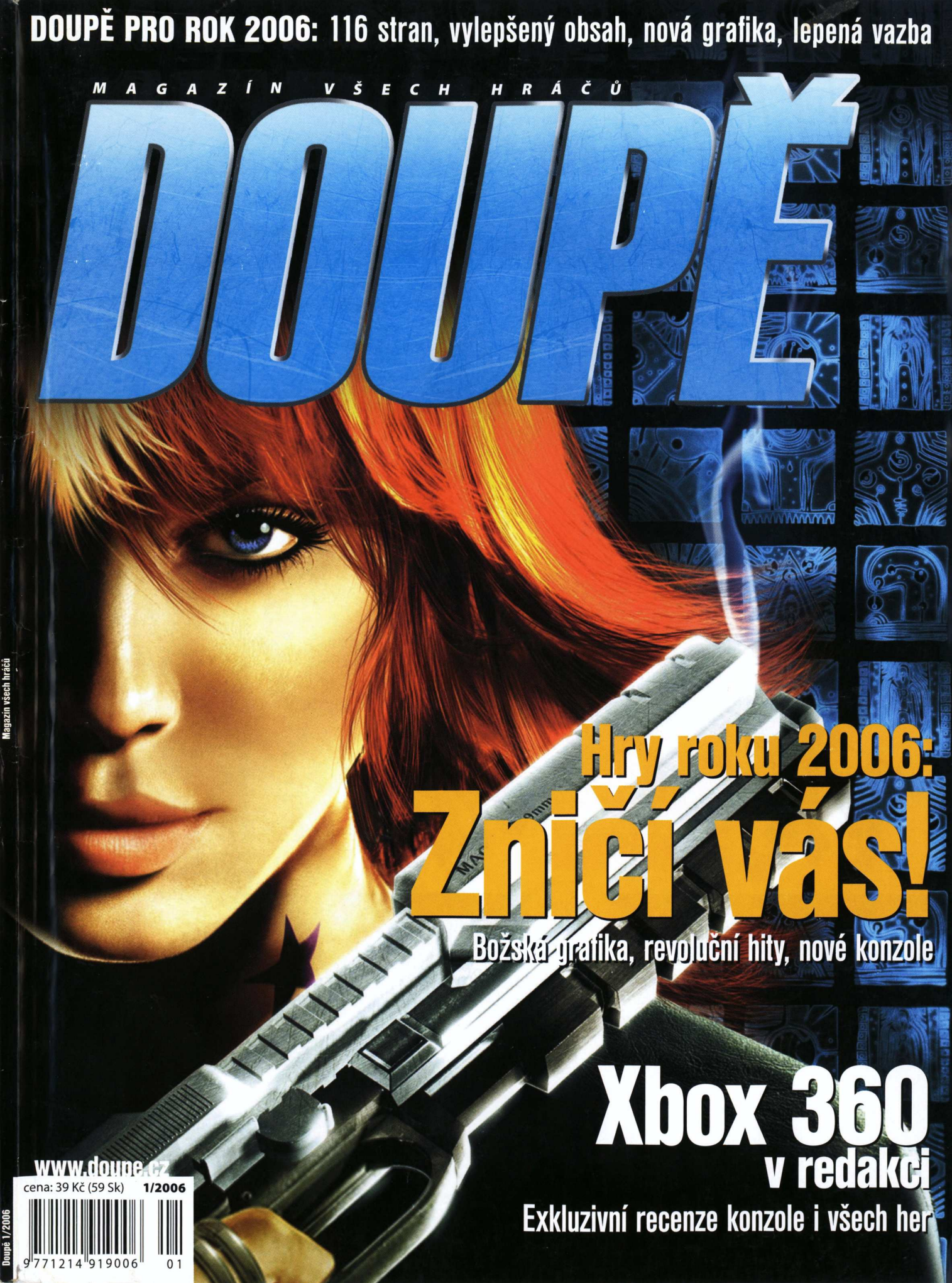
DOUPĚ PRO ROK 2006: 116 stran, vylepšený obsah, nová grafika, lepená vazba

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ



Hry roku 2006: Zničí vás!

Božská gratika, revoluční hity, nové konzole

Xbox 360 v redakci

Exkluzivní recenze konzole i všech her

www.doupe.cz

cena: 39 Kč (59 Sk) 1/2006

9 771214 919006 01

Magazín všech hráčů

Doupě 1/2006

DOUPĚ.CZ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

Nejzajímavější články:

Xbox 360 v redakci (112543)

Videoreport: Xbox 360 v akci (112603)

Videorecenze: NFS Most Wanted (112495)

Návody: F.E.A.R (112566)

Tony Hawk Underground 2 PSP (112305)

Vybraný článek si přečtete jednoduše tak, že na stránce www.doupe.cz zadáte v kolonce pro vyhledávání číslo uvedené v závorce.

Doupě.cz je magazín pro

krásné ženy

drsné týpky

tajemné fantomy

odhodlané bojovnice

... a všelijaká jiná stvoření.

Doupě.cz je zkrátka PRO VŠECHNY!

NYNÍ V NOVÉM

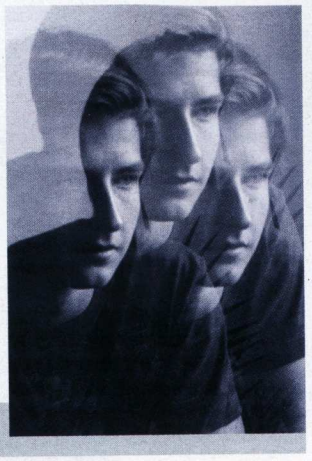
freehry.cz

...hrajte hry zadarmo!

Více jak 2000 her zcela ZDARMA!

+každý den dvě nové

- akční
- erotické
- adventury
- on-line
- RPG
- sportovní
- strategie
- a spousta dalších...



Šťastné číslo třináct

Dovedu si představit, co se vám právě honí hlavou. Šok i překvapení, protože v ruce nedržíte Doupě, které jste ještě před měsícem znali. Stejně jako krajinu naší vlasti pokryl bílý sníh, dočkalo se i Doupě malé plastické operace. Na následujících stranách na vás vykoukne nová grafika, čistší, stylovější a bělejší, přesně jak káží reklamy na zubní pasty. Doupě vstupuje s novým rokem do další etapy své existence a ta s sebou přináší změny. Vylepšení a zkvalitnění motoru časopisu, kterým je jeho obsah, nový interiér (grafiku), pevnější kapotu (obálku) i zimní obutí (lepenou vazbu).

Hry už dávno nejsou jen zábavou na osobních počítačích, stejně tak ale nejsou konzole jedinou správnou volbou. Rok 2006 budiž pro Doupě obdobím, kdy definitivně smažeme dělení herního světa na dva velké tábory. Nemá to význam. Silná většina připravovaných titulů se dočká verze pro několik herních platforem, přichází nová generace herních konzolí a s nimi i v mnoha ohledech revoluční období evoluce hardwaru i her samotných. Doupě 1.0 (teprve nyní vám představujeme verzi, kterou jsme si od počátku vysnili) téměř definitivně bourá dělení na PC a konzole – sekce Loading sdružuje novinky i preview na hry pro nejrůznější platformy, a z čistě praktického hlediska zůstávají nadále oddělené pouze PC a konzolové recenze. Neznamená to ale, že by se Doupě stalo konzolovým časopisem. Neznamená to ani opak. Třebaže i nadále PC hry převažují, budeme obsah Doupěte upravovat především podle vašich přání.

Doupě ale znamená také přidanou hodnotu – články a informace, které jinde nenajdete. Nová sekce Bonus Zone je určena pro všechny, kteří „chtějí víc", a shromažďuje řadu našich unikátních rubrik s novými nápady. Jen jednu šmouhu má třinácté Doupě. Caesar III, kterého jsme vám v minulém čísle s nadšením slíbili, na CD i DVD příloze chybí. Jednání ale stále probíhají a hry se dočkáte v příštím Doupěti. Místo trapného omlouvání vám raději nabízím hned dvojnásobnou omluvu – první je akční střílečka Kreed v kompletní české lokalizaci, druhou unikátní strategie SWINE.

Nebudu už dále prodlužovat své úvodní slovo, ať raději následující stránky mluví za mě. Hltejte je pomalu, protože se uvidíme až za čtyři dlouhé týdny. Do té doby vám musí nové Doupě 13 vystačit.

Kamil Gric, šéfredaktor

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici či v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

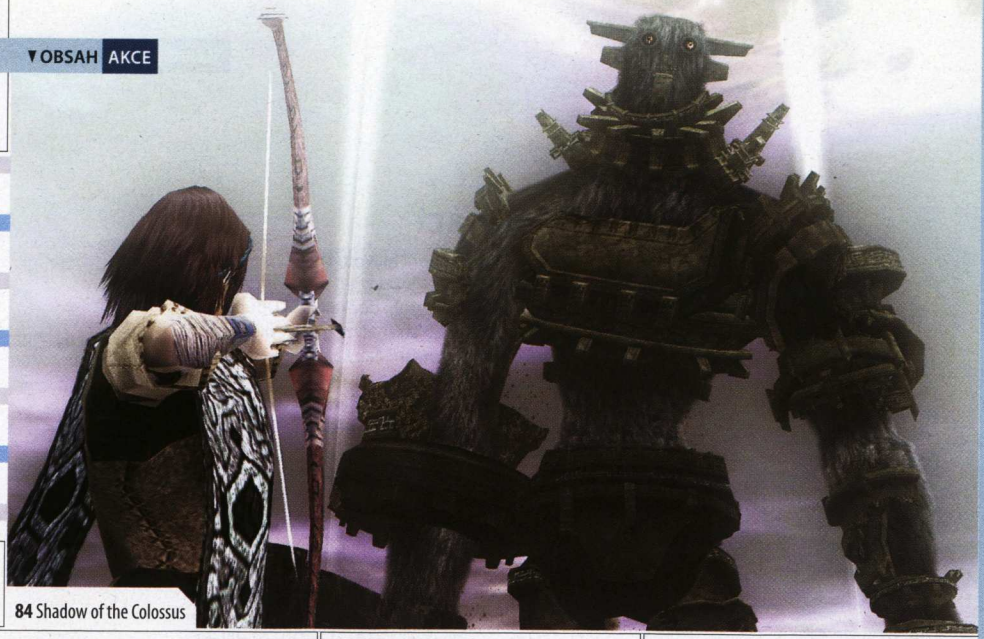
5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění, jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých herTM. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.



84 Shadow of the Colossus

3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

Herní zážitek měsíce
6 Xbox 360 v redakci

Xbox 360 speciál
10 Recenze konzole
12 Perfect Dark Zero
14 Project Gotham Racing 3
16 Kameo: Elements of Power
17 Condemned: Criminal Origins
18 Jídelníček konzole Xbox 360

LOADING

Novinky
22 Crashday
23 The Sims 2: Open for Business
24 Paradise
25 Two Worlds
26 Mutant
27 Darkstar One
28 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
29 Seed
30 Ace Combat Zero
31 24: The Game
32 Heroes of Annihilated Empires
33 Call of Juarez
34 Forbidden Siren 2
23 TOP 10
24 Nostalgie
25 Na co se těší…
29 Na webu
30 Jazykový koutek
32 Fenomén: Sudoku
35 Jízdní řád
36 Bleskem ze světa her
37 Byznys
38 Pavlač

Preview
40 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
44 Desperados 2
46 Final Fantasy XII
47 Gears of War
48 Driver: Parallel Lines
49 Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Téma čísla
50 2006: Rok nové generace

PC RECENZE

Recenze
62 Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
64 Žhavé léto 3 a půl
66 Gene Troopers
68 Neuro Hunter
69 Hammer & Sickle
70 Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň
72 Dynasty Warriors 4
74 I-Ninja
75 Trainz Railroad Simulator 2006
76 Battlefield 2: Special Forces
78 Onimusha 3
79 Bratz: Rock Angels
80 Incredibles: Rise of the Underminer
81 Around the World in 80 days

Budgety
82 Za pakatel – PC

KONZOLOVÉ RECENZE

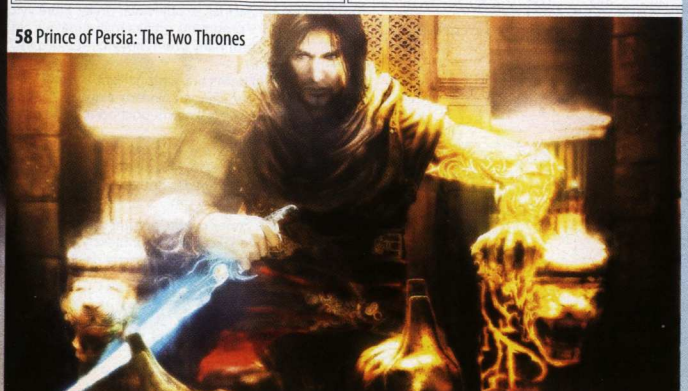
Recenze
84 Shadow of the Colossus
86 Resident Evil 4
87 Pokémon XD: Gale of Darkness
88 GTA: Liberty City Stories
89 Ratchet: Gladiator
90 Crash Tag Racing Team

Budgety
91 Za pakatel – Konzole

BONUS ZONE

Rubriky
94 Začínáme hrát, díl 6.: Staňte se hráčem adventur
96 Naostro: Jana Lahovská
98 Freehry
99 Herní servis
100 Progaming
101 Hry na mobil
102 Komentář: Až na dno reality ve hrách
103 Hráčův rádce: Kapitalistův sen
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

Hardware
104 Novinky
105 ATI bojuje o srdce hráčů
108 TEST: Nejlepší volant všech dob!
109 Vodní chlazení



58 Prince of Persia: The Two Thrones

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věteková
Sazba: Michal Bártů, Veronika Chadzipolichronisová, Lucie Vlčková, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Alexandra Poláková

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23,
143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
MARKETINGOVÝ ŘEDITEL Tomáš Kudweis
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

Skandální odhalení redakčních vyvolených

KAMIL GRIC, šéfredaktor

Svátky klidu a pohody jsem si letos užil v netradičním duchu. Přes den vládlo mému životu nové Doupě, v noci pečlivá příprava na vrchol roku – Silvestr. Průběžné generálky i poslední večer v roce se nadmíru vydařily. A jak dopadly úpravy a vylepšení Doupěte? Posuďte sami.

TOP 3
1. Nové Doupě, kvůli kterému mám prsty sedřené až na obvody
2. Silvestrovské oslavy
3. Žrout času jménem Go! Sudoku pro PSP

HONZA MORKES, zástupce šéfredaktora

Prosinec? To je takový měsíc s tím Mikulášem, Vánocemi a Silvestrem? Znám, četl jsem o nich v novinách. S vlastním přispěním k těmto svátkům to bylo poněkud horší, ale nakonec se mi podařilo pár dní vynechat a zapojit se do předvánočního šílenství. Kupodivu 23.12. odpoledne byly obchody relativně liduprázdné. To jsou všichni takoví vzorňáci?

TOP 3
1. Rozvalená panda, poklidně žeroucí bambus ve vídeňské ZOO
2. Myšlenka „v důchodu chci být pandou"
3. Zneklidňující otázka „naroste mi do té doby srst?"

MARTIN ZAVŘEL, vedoucí konzolové sekce

Dlouhé očekávání vyústilo v několik dní a nocí strávených intenzivním testováním všech dosud vydaných her pro Xbox 360. Konzole nové generace mě nezklamala a stihnul jsem si na ni vypěstovat slušný návyk. Nejlepší zážitky měsíce jsem ale nakonec načerpal docela jinde.

TOP 3
1. Shadow of the Colossus
2. Kniha „V jako Vendeta"
3. Třetí sezóna seriálu „24 hodin" na DVD

MICHAEL STERN, vedoucí sekce Loading

Letošní Vánoce byly sice bez sněhu, ale na druhou stranu bylo všude plno čerstvých mozků k zakousnutí. Jak již zřejmě tušíte, tím největším prosincovým překvapením pro mě byl Stubbs the Zombie. Jeho tvůrci dokázali, že i dnes je možné stvořit originální hru, a ani nevadí, že je brutální asi jako průlet tryskáče nákupním střediskem.

TOP 3
1. Mozkožrout Stubbs
2. Filmové zpracování Harryho Pottera a Jacksonův King Kong
3. Pro znalce WoW: Ragnaros & Hakkar down, hold gildě Noční hlídka!

MICHAL ACLER, vedoucí sekce CD/DVD

Vánoce jsem oslavil jak se patří – bez hraní. Když něco člověk dělá celý rok, rád o svátcích na chvíli vydechne, relaxuje a věnuje se něčemu zcela jinému. Počítač mi proto nahradily hory, na kterých bych byl – nebýt pracovních povinností – do dneška.

TOP 3
1. Dovolená v Itálii
2. Příchod nového roku
3. Žhavé léto 3 a půl

ALAN JARRAR

Plnými doušky jsem si užíval vánoční volno (včetně Silvestra), přičemž jsem zcela zaspal blížící se uzávěrku nového Doupátka. Chvíli před vydáním se mi tak zbytek redakce posmíval, že jsem jako Luděk Sobota v Jen ho nechte, ať se bojí. Ten byl také schopen pracovat jen ve stresu.

TOP 3
1. Nové Doupě
2. Nový Jazz Bass
3. Monty Python´s Flying Circus

DAVID SLÁMA

Poslední měsíc se nesl ve znamení konce starého roku a začátku nového zkouškového období. Přesto se pro mě našlo příjemné odreagování (nejen) v podobě zdařilé konzolové konverze Dynasty Warrios 4 Hyper. Po masovém vraždění ve staré Číně přišla vhod pohoda na roleplay serveru World of Warcraft.

TOP 3
1. Roleplay ve WoW skutečně funguje
2. Vánoce jsou vlastně docela pěkné svátky
3. A i toho Silvestra jsem nakonec přežil

LADISLAV NOSÁKOVEC

Prosinec pohodovým měsícem? Ačkoliv pro mnohé z redakce nikoliv, u mě to bylo trochu jinak. Díky včasně zakoupeným dárkům jsem o Vánocích žádný stres nezažil, a mimořádně si svátky užil. Povedená oslava příchodu Nového roku pak byla jen malou třešinkou na sladoučkém dortu.

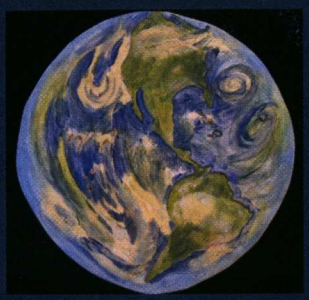
TOP 3
1. Oslava Silvestra spolu s přítelkyní
2. Notebook konečně dorazil
3. Spousty novoročních předsevzetí

ODHALENÍ: REDAKCE KROK ZA KROKEM

„Ač se to někdy nezdá, i redaktoři Doupěte jsou lidé. A lidé, jak známo, bydlí na planetě Zemi (dobře, filmový Doom tvrdí něco jiného, ale my jsme hráči). Země je občas nazývána jako modrá planeta, což pochopitelně víme. Denně nám to připomínají modré lišty ve Windows a indigové pozadí našeho sesterského serveru Doupě.cz.

Hra, kterou na tomto světě hrajeme, se nazývá Život. Její předností je úžasná variabilita a originalita. Někdo ji pojímá kvůli množství zakysů jako adventuru, jiný jako sport, existuje také silná skupinka hráčů, kteří se chovají, jako kdyby se jednalo o akci. Kdo stojí za jejím vývojem, nevíme. Nejžhavější stopa ale vede do sídla studia Maxis, které má na svědomí sérii The Sims. Anebo jde o kousek japonské provenience, kde vývojáři (nyní už v důchodu) z dlouhé chvíle kutí „malé" projekty typu Xenoságy? Ať už to byl kdokoliv, měl zatraceně dobré technické zázemí. Ty detaily, počet polygonů… takhle si člověk představuje ohlašovaný shader model 4.0.

Jakožto profesionální recenzenti nemůžeme zastírat, že i Život má své chyby. Vývojáři zcela opomněli rozumný systém ukládání či alespoň checkpointů a – co je pro nás mnohem horší (!) – hra se špatně dohrává. Existuje sice množství různých konců, ale stále se vedou ohnivé diskuse, zdali se jedná o oficiální zakončení, nebo pouze pád programu do operačního systému. Proto v Doupěti recenzi tohoto titulu nečekejte. Pokud hledáte návody či cheaty, doporučujeme obrátit se na naše kolegy, kteří se domnívají, že smysl Života objevili. Jejich závěry najdete v periodicích s názvy, v nichž se často objevuje „girl", „cosmo", případně v jejich mužských protějšcích.



My jsme tak daleko nedošli. My pouze rádi hrajeme hry. A ano, jinak jsme naprosto normální…

WOW

NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE

Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

Xbox 360

Vstupenka do budoucnosti

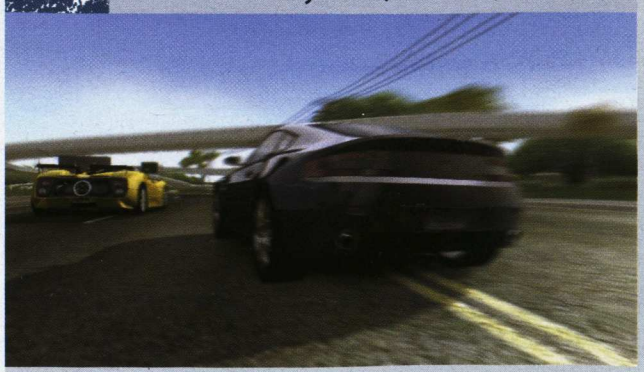
Jsem zapáleným hráčem snad celý život. Ještě před základní školou jsem trávil hodiny alespoň jako pozorovatel v maringotkách s hracími automaty… a když jsem později měl i nějaké kapesné, vesele jsem ho na stejném místě utrácel v rámci boje proti mimozemské invazi (hra Space Invanders). Od té doby jsem vypomáhal, kde se dalo, a získával tak v potu tváře prostředky na nákup všech dostupných herních systémů – od Atari a Gameboye přes ZX Spectrum, Commodore 64 nebo Amigu až po PC a první osmibitové konzole od Nintenda či Segy. Považuji se za dokonale multiplatformního hráče, i když mne někteří pomlouvají jako zaníceného konzolistu. Není to ale pravda – hraji všechny hry, které se mi líbí, ať je to na počítačích, konzolích nebo mobilech. Jediný důvod, proč mám konzole o něco raději, je pohodlí spojené s jejich používáním (žádné instalace, nastavování, patche… člověk se navíc může rozvalit na pohovce, místo aby u hraní seděl nad klávesnicí a myší).

Příchod nové generace herního hardware je něco jako svátek. Jeho nejlepším okamžikem je setkání s hrou nové generace. Hezčí, větší, bohatší, než byly ty před ní. A nový herní přístroj, to je pro mne jako nádherné nové šaty pro modelku, posednutou vlastní profesí. Každá nová hra pro novou herní platformu je pro mne totéž, co by pro onu modelku znamenaly diamantové šperky coby doplňky k těm nádherným novým šatům. V odborné terminologii herního průmyslu existuje pro lidi mého typu pojem „hardcore hráč". Raději se neptám, jaký odborný pojem pro lidi mého typu má psychiatrie… když se váš koníček stane vaší prací, když se vaše nejoblíbenější zábava (dobře, sex mám ještě o kousek raději – ale jen o kousek) stane zároveň zdrojem vaší obživy, pak máte skutečně pocit, že se c elý svět točí okolo dané věci.

Asi se mi tedy nebudete divit, že nejsilnějším herním zážitkem uplynulého měsíce pro mne bylo blízké setkání s první konzolí nové generace, Xboxem 360. Ten zážitek začal již samotným dobrodružstvím spojeným se získáním přístroje. Jak si můžete přečíst v recenzi, Xbox 360 je snad nejvíc nedostatkové zboží na herním trhu. Do posledního okamžiku jsem si nebyl jistý, že se mi povede ten kousek pro mne vybojovat – a věřte mi, bylo to spojeno se spoustou zařizování, potvrzování a hlídání. Když jsem potom nesl zelenou krabici domů, ještě pořád jsem měl nervy nadranc a do poslední chvíle jsem podvědomě čekal, že se mne o moji výhru pokusí někdo na ulici okrást – jako se to občas dělo ve světě, především v USA. Doma následoval tradiční rituál: vymydlení od hlavy k patě, otření prachu z velké televizní obrazovky, obléknutí smokingu, zapálení svíček… no dobře, až tak vážně jsem celý „rituál" nepojal. Každopádně jsem ale při prvním stisknutí zářícího zeleného kruhu zapínajícího přístroj měl lehce spirituální pocity.

„Elektrárna" začala pracovat a místnost zaplnilo strašidelné hučení větráků uvnitř přístroje. Úvodní logo rozzářilo obrazovku a rozvibrovalo všech osm reproduktorů – mimochodem, je trojrozměrné a mnohem působivěji animované než spouštěcí rutiny u dosavadních konzolí. Zobrazuje formující se kulatý symbol Xboxu 360, plný zelených světelných efektů. Následovalo otevření ovládacího menu přístroje – říká se mu „dashboard". Jde o základní nabídku funkcí, jako je nastavení přístroje, přihlášení na internet, procházení paměťových médií a další. Tohle menu je u Xboxu 360 mnohem bohatší, než u konzolí staré generace. Musí být: nové konzole přichází v duchu mnohem silnější podpory multimédií a online služeb. Také výstupních formátů obrazu i zvuku je více a musíte je správně nastavit, pokud chcete z výkonu vašeho domácího kina vytěžit maximum (musí se ale nechat, že Xbox 360 víceméně bez problémů detekuje, jakým kabelem jste k audio-video technice připojeni a podle toho automaticky

> Konzole nové generace je silnější a nabízí hry větší, bohatší, hezčí



upravuje nastavení, pokud do něj nezasahujete ručně).

Zaoblený design přístroje, působivá startovací animace nebo netradičně bohaté ovládací menu ovšem nejsou tím hlavním, co dělá konzoli úspěšnou. Přístroj může klidně vypadat jako nesmyslná krabice (pamatujete Amigu CD 32?), důležité je, v jaké kvalitě dokáže nabídnout hry. Nuže, Xbox 360 předvádí skutečně vše, co slibovala videa na E3 nebo reklamy v televizi. Po rychlém nahrávání do paměti (liší se samozřejmě dle dané hry, ale třeba v případě Call of Duty 2 byla úroveň nahrána průměrně během sedmi vteřin) se přede mnou otevřel herní svět nabízející mnohem větší míru detailů (vousy a vlasy na tvářích postav, detailní povrch zdí či prostředí jako takového, záplava přesvědčivých světelných nebo kouřových efektů, počasí…), přičemž herní prostředí se stalo zároveň mnohem rozlehlejší a zároveň více zaplněné (v Call of Duty 2 jsou často na obrazovce desítky postav, ale třeba v Kameo jsou to rovnou stovky). Zkrátka a dobře, konzole nové generace je podle předpokladů silnější a nabízí hry větší, bohatší, hezčí.

Obyčejné lidské ohromení z pohledu na nádherné scenérie v Kameo, děsivě realistické prostředí v Condemned nebo záplavu speciálních efektů v Perfect Dark Zero se ve mně mísilo s profesním úžasem nad výkonem tvůrců těchto her, první vlny titulů pro Xbox 360. Rozumějte, finální vývojový kit pro vývojáře dorazil až asi dva měsíce před uvedením přístroje na trh. V praxi to znamená, že autoři těchto her prakticky celou dobu tvořili na PC a během pouhých dvou měsíců následně dokázali hry konvertovat a odladit pro zcela nový hardware. Jistě, měli k tomu již dopředu soft-

warové emulátory a tak dále, přesto patří všem těmto „prvním“ uznání.

Když vám někdo pustí barevnou televizi a vy se potom máte vrátit domů, kde na vás bude čekat černobílá, nebudete spokojení. Stejně tak se dá pouze s obtížemi vracet od Xboxu 360 ke starým konzolím. Na grafickou nádheru a bohatší, propracovanější herní světy se zkrátka snadno zvyká. Neumím si dost dobře představit hráče, který ochutná Xbox 360 a nebude jej chtít. Koneckonců jsem viděl ty reakce mezi svými kolegy – a to řada z nich doposud hrála jen na PC. Jistě, možná jsou mezi vámi tací, kteří raději budou čekat další rok na Playstation 3 (dřív se k nám nejspíš nedostane). Ale to je stejné, jako byste čekali s nákupem fotoaparátu, auta nebo počítače, protože vyčkáváte, až se objeví lepší model. Člověk by měl umět žít okamžikem a užít si to nejlepší, co se mu právě nabízí. Pokud jste hráči tělem i duší, nepochybujte o tom, že Xbox 360 vám právě teď a tady dá přesně to, co chcete. A ještě něco navíc.

Martin Zavřel

Xbox 360 dá hráčům právě teď a tady přesně to, co chtějí

Chceš lepší skóre, postoupit do vyššího levelu a stát se herní star?

Čti Doupě!

Časopis o počítačových hrách, který ti nahradí vše, co jsi doposud znal. Za nejlepší cenu s plnou hrou zdarma.

Od ledna 2006 ještě lepší!

- 116 stran
- lepená vazba
- nová grafika
- kvalitní plná hra v každém čísle

2 plné hry zdarma

Kreed - legendární Doom 3 na východní způsob

SWINE - vtipná strategie pro každého!

Lednové Doupě s exkluzivním speciálem o konzoli Xbox 360!

Předplaťte si Doupě

na 1 rok za 649 Kč (969 Sk)

Sleva 40 %

4 čísla a DVD s plnou hrou ZDARMA!

Roční předplatné zahrnuje 11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD nebo 11× 3CD

Nabídka platí do 28. 2. 2006.

Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Chrome: SpecForce nebo Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

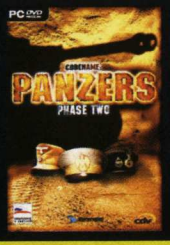
Hodnocení Doupěte: 6,7/10

Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte jako dárek zdarma plnou verzi vybrané hry.

2leté předplatné + hra jen za 1 298 Kč (1 938 Sk)

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 150 objednávek 2letého předplatného

Ušetříte až 880 Kč oproti nákupu na stánku!



Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.
Hodnocení Doupěte: 8,1/10

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.

2. Textovou zprávou SMS:

Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 649 Kč DO649, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad: DO649! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

Verze s 3CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 649 Kč DO649CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad DO649CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH

V minulém čísle časopisu jsme si poměrně detailně představili první z herních konzolí nové generace a řekli jsme si také něco o možném dopadu jejího příchodu na herní průmysl. Nyní již máme Xbox 360 několik týdnů v redakci, prošli jsme snad všechny dostupné hry, a jak sledujeme reakce veřejnosti a trhu, můžeme si také říct, nakolik se splnila naše očekávání. Mohu začít například tím, že – zcela dle předpokladů – je hraní na Xboxu 360 návykovou záležitostí. Jinými slovy, pokud jste hráči a máte konzole rádi, potom se vám bude od Xboxu 360 těžko vracet ke starým konzolím. Jakmile jednou vyzkoušíte obraz ve vysokém HDTV rozlišení, navíc nabízejícím větší herní světy s vyššími počty postav a okořeněný záplavou nejmodernějších grafických efektů, nebude se vám chtít vracet od nové generace her zpátky. Bohužel, většina z nás si nejspíš bude muset potěšení jménem Xbox 360 ještě na nějakou dobu odříct.

Xbox 360

Autor: Martin Zavřel

Typ :- Konzole
Výrobce :- Microsoft
Vydavatel :- Microsoft
Distributor v ČR :- Individuální dovoz
Homepage :- www.xbox.com
Platforma :- Xbox 360
Cena :- 11 500 Kč

KONKURENTI
:- Playstation 2 **9,0**
:- Gamecube **8,0**
:- Xbox **8,5**

VAŠE VSTUPENKA DO HERNÍHO SVĚTA NOVÉ GENERACE

VZÁCNÉ ZBOŽÍ

Nápad Microsoftu uvést Xbox 360 všude po světě prakticky naráz skončil menší katastrofou, jelikož původní plány na týdenní doplňování zásob jaksi nefungují. Továrny zkrátka nestíhají chrlit Xboxy 360 dostatečně rychle, takže na drtivou většinu zájemců se v dohledné době nedostane. Nedostupnost přístroje v obchodech v době, kdy je do příchodu konkurence stále ještě daleko, téhle nadějné platformě jistě nehezky ublíží. Podle mých zkušeností přijímají v posledních dvou měsících prakticky všechny české obchody pouze objednávky, ale k uspokojení dlouhých seznamů zatím nedochází. Jinde ve světě není situace o nic lepší a dokonce i klíčoví představitelé Microsoftu přiznali, že jejich děti si na Vánoce Xbox 360 neužily. Očekávanou „třešničkou na dortu" jsou pak nákupy a prodeje za několikanásobnou cenu na internetu nebo dokonce okrádání čerstvých majitelů ještě před obchodem.

Když už se k Xboxu 360 dostanete, bude to s největší pravděpodobností chudší balení nazvané „Core Pack". V něm najdete pouze přístroj s jedním kabelovým ovladačem, síťovým zdrojem a Cinche/RGB kabelem. Nic víc. Žádný disk

OD NOVÉ GENERACE HER SE VÁM NEBUDE CHTÍT VRACET ZPÁTKY

Orientační ceny
Xbox 360 Core Pack: **11 500 Kč**
Xbox 360 Premium Pack: **14 500 Kč**
Paměťová karta: **1 399 Kč**
Bezdrátový ovladač: **1 599 Kč**
Průměrná cena hry: **1 999 – 2 199 Kč**

s hratelnými ukázkami, žádné paměťové médium, žádné dálkové ovládání a dokonce ani HD kabel pro kvalitnější obraz. Balení dokáže přehrát jakoukoliv hru, aniž by chyběly efekty nebo se nějakým významným způsobem prodloužily nahrávací časy, ale nemůžete si hru uložit, nemůžete si uložit ani online profil a nelze si stáhnout videa či dema ze serverů Xbox Live. Minimální investice k tomuto balení tedy tvoří paměťová karta (nebo ještě lépe harddisk) a HD kabel (pokud máte dostatečně kvalitní televizi, monitor nebo ještě lépe projektor). Premium Pack obsahuje dálkové ovládání, bezdrátový ovladač, harddisk i HD kabel – a k tomu bonusy navíc. Sehnat ho je ale ještě nemožnější než základní balení přístroje.

Perfect Dark Zero

Project Gotham Racing 3

Condemned: Criminal Origins

Kameo: Elements of Power

VE JMÉNU JEDNODUCHOSTI

Konzole byly vždy určeny pro zákazníka, který nerozumí počítačům, nebo nechce s nastavováním a laděním elektroniky ztrácet čas. Jde mu o zábavu v její čisté podobě. Xbox 360 zapojíte stejně snadno jako jakoukoliv jinou konzoli (jeden kabel do televize, druhý do zásuvky… a je to). Novinkou je připojení na internet, které je nicméně poměrně jednoduché a pouze od vás vyžaduje vyťukat základní přihlašovací údaje, které máte k dispozici od vašeho poskytovatele internetu.

Ačkoliv je Xbox 360 jakožto konzole nové generace zaměřen na bohatou podporu multimédií (nejen hry, ale také hudba, filmy, obrázky a internet), ovládání skrz základní navigační menu přístroje je snadné. Přesto zamrzí, že menu není v návodu přístroje nijak vysvětlené – ten obsahuje pouze deset stránek o zapojení přístroje a řešení základních technických problémů.

Xbox 360 se celou dobu během používání snaží automaticky rozpoznat, jaký přístroj (kameru, hudební přehrávač, projektor, PC) jste k němu připojili, a sám vám nabízí, co s daným obsahem můžete provádět. Pokud jde o hry, tam už to jednodušší být nemůže. Vložíte herní disk a hra se spustí. Žádné instalace, žádné složité nastavování grafiky nebo ovladačů. Ačkoliv Xbox 360 přináší podporu multimédií a hry na úrovni nejvýkonnějších PC, práce s konzolí je stále stejně jednoduchá jako v případě staré Playstation.

ZÁŽITEK

K dojmu z hraní na Xboxu 360 patří již samotný vzhled přístroje a jeho ovladače. Obojí je elegantně zaoblené, moderní mléčná barva podtrhuje futuristickou stylovost. Ovladač je o něco menší a lehčí než v případě prvního Xboxu, pořád je ovšem mohutnější a drží se o něco lépe než Dual Shock 2 u Playstation 2. Chytře jsou rozděleny vrchní dvojice shiftů, jelikož ty spodní jsou zpracovány formou širokých „pistolových spouští", takže nemůže dojít k nechtěnému přehmatu či záměně. Dalším plusem ovladače je promáčknutý povrch analogových páček, z nějž vám při hraní prst nesklouzne (jako se to děje u vypoulených kloboučků na PS2 ovladači).

Jak se dalo čekat, výkonný přístroj v provozu generuje poměrně hlasitou zvukovou kulisu díky zesílenému větrání procesoru. Zavírat kvůli tomu Xbox 360 do nějaké skříně pod televizí se ale nedoporučuje, protože větráky se skutečně hodně zahřívají a blízko u zdi nebo v uzavřeném prostoru může dojít k přehřátí celého přístroje. Zajímavé je, že téměř žádné teplo nevydává síťový zdroj, což je černá krabice skoro stejné délky jako samotný přístroj, umístěná uprostřed síťového kabelu. Pokud jde o poruchovost přístroje, v redakci jsme na testovaném kousku na žádné problémy nenarazili, a přestože se na internetu občas rozpoutá bouřlivá diskuze nad nějakým tím porouchaným přístrojem, zveřejněné informace poukazují na tradiční procento vadných výrobků v rámci nové elektroniky (zhruba 3 %).

Pokud jde o zážitek z hraní samotných her, najdete v tomto Doupěti recenze těch nejdůležitějších z nich. Bohužel Xbox 360 v první vlně postrádá skutečný killer-titul, přesto ale nabízí pestrou paletu her, z nichž některé se ideálu kvality solidně blíží. Na cestě jsou nicméně zaručené trháky jako Halo 3 nebo Gears of War. Mohu ovšem znovu prohlásit, že kdo si vyzkouší hraní na konzoli nové generace, jen těžko se bude vracet zpátky. Jedním z největších zážitků ve spojitosti s Xboxem 360 pro mne bylo hraní přes HD kabel na projektoru umístěném hezkých pár metrů od zdi. Obraz byl neskutečně ostrý a díky anti-aliasingu nebylo ani stopy po nějakých pixelech nebo čtverečcích. Jistě, Playstation 3 přinese ještě mohutnější výkon, ale podle posledních zpráv je jeho jarní uvedení na trh vážně ohroženo (jak jsme všichni tušili), a tak je právě teď a tady Xbox 360 nejlepším způsobem, jak si užít hraní na nové úrovni.

Xbox 360

9,5 VERDIKT

- Výkon nové generace
- Multifunkčnost, online podpora
- Uživatelský komfort
- Nedostupnost
- Hluk a zahřívání ventilace
- Málo exkluzivních titulů

Xbox 360 splnil vše, co jsme od něj čekali. Právě teď a tady nabízí grafiku nové generace, bohatou podporu médií, zásobu online služeb, uživatelský komfort a obraz ve vysokém rozlišení, který byl až doposud výsadou světa stolních počítačů.

Perfect Dark Zero

Nejlepší důvod, proč využít Xbox 360 online

Autor: Martin Zavřel

Platforma :: Xbox 360

Žánr :: Střílečka z vlastního pohledu (FPS)
Výrobce :: Rare
Vydavatel :: Microsoft
Distributor v ČR :: Individuální dovoz
Homepage :: www.perfectdarkzero.com
Cena :: 1 999 Kč

KONKURENTI
:: Halo 2 **9,7**
:: Halo **9,0**
:: Timesplitters 3 **9,0**

DVD **Záběry z hraní najdete na** DVD 01/06

Dorazila konzole nové generace a všichni chtějí vidět na vlastní oči, o kolik se grafika her zlepšila. Perfect Dark Zero (dále jen PDZ) je v současnosti zřejmě nejlepší demonstrací pokročilé grafiky nové generace. Bohužel skutečnost, že naplno využívá prakticky všechny nejmodernější efekty (HDR, shadery, bump-mapping atd.) v rámci obrovských exteriérů plných divokého lesního porostu nebo tisíce lesklých ploch, ještě neznamená, že také nejlépe vypadá. Jedna věc je využití pokročilých grafických technologií a druhá věc kvalitní estetický design sám o sobě. V tomhle ohledu oku více lahodí dusivě realistický Condemned než komiksově přebarvená PDZ.

Ne všichni se však zajímají o PDZ kvůli přecpanosti speciálními efekty (najdete jich tu každopádně více než v Project Gotham Racing 3, považované za druhý grafický skvost pro Xbox 360). Spousta hráčů po celém světě toužebně vyhlížela hru jakožto pokračování legendární Perfect Dark pro Nintendo 64. Svého času to byla nejlepší konzolová FPS a fanoušci na ni dodnes nezapomněli. Bohužel PDZ působí nevyrovnaným dojmem, a zatímco multiplayer je tím nejlepším dostupným na Xboxu 360, hra pro jednoho hráče trpí. Oproti původnímu titulu přináší pouze nepatrná vylepšení v rámci hratelnosti (vlastně jen úhybný kotrmelec, krytí u zdi na předpřipravených místech či souboj pažbami zbraní nablízko), což rozhodně neodpovídá skutečnosti, že jsme na pokračování museli čekat dobrých pět let.

MLÁDÍ KRÁSNÉ JOANNY

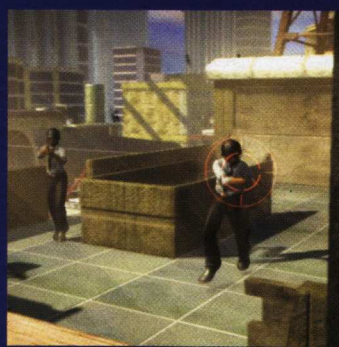
Pokud jde o příběh, lze již z názvu hry vyvodit, že PDZ je prequel a dozvíme se v něm, co se odehrálo před událostmi v původní hře. Hlavní hrdinka, Joanna Dark, je zde teprve na hranici dospělosti a pracuje pro malou žoldáckou firmu vlastního otce. Hra začíná její poslední zkouškou v realistickém počítačovém simulátoru a následně se Joanna dostane na první ostrou misi. Protivníky obstarají mafiáni, usilující o výsledky bádání slavného archeologa. Ten našel záznamy o prastarém artefaktu podobném Pandořině skříňce, který může člověku propůjčit nesmrtelnost. Vaším úkolem bude zabránit zloduchům v získání této nebezpečné zbraně.

Zoufale neoriginální a především mizerně podaný příběh je zřejmě největší slabinou hry. Nesouvislá, slabá prezentace příběhových pasáží vyvolává ostrý kontrast s nádhernou grafikou a výpravou, kterou jinak hra disponuje. Hra pro jednoho hráče je plná klišé a nepřináší do žánru příliš nového. Touto smrtonosnou kombinací je singleplayer degradován na ubíjející a nudnou „zábavu"... nebýt skutečnosti, že grafika hry je nádherná. Jakkoliv je samotná hratelnost šablonovitá a neoriginální, budete se těšit na další úroveň čistě proto, abyste viděli obří džungli, ledovce plné odlesků nebo finální lokaci s gigantickým mostem nad africkou pouští. A co si budeme povídat: samotná postava Joanny se povedla do takové míry, že se budete těšit i na ty mizerné příběhové animace. Je zkrátka radost se na ni dívat.

> Pestrá nabídka hry naplno zazáří v okamžiku, kdy opustíte singleplayer a pustíte se do hry více hráčů

PESTRÁ NABÍDKA

Vedle grafického pozlátka je dobrým motivem k projití singleplayeru také rozmanitá



Speciální efekty vypadají ohromně

Nesoudržný příběh vás povede do podmořské vojenské laboratoře, na obří mafiánskou diskotéku, do prostředí horských ledovců nebo prastarých aztéckých chrámů

A CO TAKHLE FILM?

Ačkoliv v Hollywoodu již nějaké to šachování s právy na zfilmování série Perfect Dark proběhlo, oficiálně zatím nebylo nic oznámeno. Kdybychom mohli pánům filmařům něco doporučit, představovali bychom si film jako futuristickou verzi Mission Impossible, napsal by ji autor 24 hodin, točil by jej John Woo, o hudbu by se postaral Harry Gregson-Williams a hlavní roli by ztvárnila – jak jinak – Milla Jovovich.

nabídka prostředí a hraček (rozuměj zbraní). Nesoudržný příběh vás povede do podmořské vojenské laboratoře, následně na obří mafiánskou diskotéku (kde jako by mimochodem v pozadí zní jedna z nejlepších popových písniček, co kdy byly pro hru složeny… soundtrack je obecně silnou stránkou hry), do prostředí horských ledovců, tropických džunglí, prastarých aztéckých chrámů atd. Docela to připomíná sérii Timesplitters. Stejně bohatá je nabídka zbraní, z nichž mnohé nemají pouze jeden, ale rovnou dva alternativní módy střelby (například zapnutí infravize u jedné ze zbraní je v divoké džungli naprosto nezbytné). Navíc odemknuté zbraně z pozdějších úrovní si následně můžete nastavit do základní výzbroje v misích, kterými jste již prošli. Kromě zbraní máte k dispozici také hackovací přístroj pro elektronické zámky, paklíč pro klasické zámky nebo rovnou výbušninu pro průchod skrz zeď (pouze na předem určených místech). Hra obsahuje dvě ovladatelná vozidla: obojživelné vznášedlo a mohutné létající trysky s namontovanými kulomety, s nimiž můžete také pochodovat po zemi jako v mechovi.

Pestrá nabídka hry naplno zazáří v okamžiku, kdy opustíte singleplayer a zahájíte hru více hráčů. Právě zde leží opravdové těžiště hry, díky kterému jde o jednu z nejlepších voleb v rámci první vlny titulů pro Xbox 360. Jednak máte možnost projít hlavní příběh hry kooperativně (což je nesrovnatelně lepší zážitek) a dále je zde dlouhý seznam čítající deathmatch, týmový deathmatch, lov vlajky, zabírání území nebo taktičtější módy, jako jsou likvidace, infekce, sabotáž či masakr. Každý mód je dostatečně odlišný a společně s pestrou paletou nastavitelných atributů umožní hráčům vyždímat z PDZ mimořádný multiplayerový zážitek. Trénovat můžete také proti botům, kteří jsou dostatečně přesní a inteligentní (dokáží vyskočit do pozice střelce u kulometu na palubě vašeho vlastního vozidla a obrátit palbu proti vám jakožto řidiči). Při hře online můžete menší úrovně zaplnit 16 hráči a 15 boty, což je dohromady 32 soutěžících včetně vás. Pokud máte rychlé připojení, můžete si dokonce nastavit 32 živých hráčů a k tomu 15 botů v rámci větších úrovní.

NEŽ PŘIJDE HALO 3

Perfect Dark Zero na sebe strhla mimořádnou pozornost, které by se určitě nedočkala v přímé konkurenci s Halo 3. Jelikož ale pokračování legendární konzolové FPS od týmu Bungie (víte, že filmové studio Petera Jacksona připravuje na motivy herní série Halo film?) zatím není hotové, dostala se PDZ na výsluní a může si užívat slávy jakožto první exkluzivní střílečka konzolí nové generace. Pohled na záplavu moderních grafických efektů společně s doposud nevídanými počty nepřátel na hrací ploše s unikátním důrazem na detail (jen se podívejte na fresky v chrámu v džungli a pak si uvědomte, že ty nádherné detaily jsou všude okolo vás v rámci obří exteriérové úrovně)… to vše přispívá k mimořádnému hernímu zážitku, těžícím z neokoukanosti tak výkonné konzole v akci. Především jde ale o pestrý zážitek při hře více hráčů, která je nakonec těžištěm titulu.

Perfect Dark Zero — **7,6** VERDIKT

- Grafické efekty
  Pestrost
  Multiplayer
- Slabý příběh
  Zastaralá hratelnost
  Pouze dvě vozidla

Nacpaná moderními grafickými efekty a mohutnou nabídkou prostředí, zbraní či herních módů, nabízí Perfect Dark Zero solidní náhled do budoucnosti konzolových stříleček.

Project Gotham Racing 3

První závodní zážitek nové generace

Autor: Kamil Gric

Proč dělit herní univerzum na svět počítačů a konzolí, když má každá z platforem pochutiny tak rozdílných chutí a tvarů, že se dokonalým labužníkem stanete jen konzumací všech? Tam, kde Sony dává všanc gurmánům Metal Gear Solid, Nintendo odpovídá sladkou chutí svých jedinečných sérií a Microsoft vytahuje dvojici koltů, na jejichž pažbě se skví jména Halo a Project Gotham Racing. Zatímco na next-gen recept z kuchyně Metal Gear Solid či Halo si budeme muset dlouhé měsíce posečkat, Project Gotham Racing 3 nechybí na startu konzole Xbox 360. Ale ani on není dokonalý.

VSTŘÍC NOVÉ GENERACI ZÁŽITKU

Na první pohled Project Gotham Racing 3 nešokuje, ani vás neuzemní jako bolest hlavy po nedávném Silvestru. Jakkoliv je grafika next-gen her v mnoha ohledech dech beroucí a na většinu her z první vlny se člověk nemůže vynadívat, PRG3 působí na prvním rande jako o něco hezčí a vybroušenější druhý díl. Pak ale poprvé promluví a vy se pod silou burácejícího motoru mačkáte v sedadle řidiče. Saháte po řadící páce, sešlapáváte spojku a rychlým přeřazením se ohromeni akcelerací a silou ocitáte v závodním nebi.

Starý dobrý Gotham je mistrem svého oboru v poskytování pocitu rychlosti, krásy z řízení i zdravého adrenalinu: všech drobností, které nás muže na čtyřnohých miláčcích tak přitahují. S třetím dílem roste zážitek geometrickou řadou a dává zapomenout na vše ostatní, co jste v posledních měsících viděli (snad s výjimkou skvělého Burnout: Revenge). Pohled z vozu dodává hernímu zážitku na autenticitě, interiéry osmdesátky vozů jsou vyšperkovány do posledního detailu. Poprvé máte jedinečnou šanci pozorovat vliv velké rychlosti a fyzikálních zákonů na chování vozu. I váš virtuální řidič, sedící uvnitř závodního auta, podléhá stejným silám, v prudkých zatáčkách sebou věrohodně škube, a s tím se mění i výhled z vozu.

> Saháte po řadící páce, sešlapáváte spojku a rychlým přeřazením se ohromeni akcelerací a silou ocitáte v závodním nebi

Platforma :: Xbox 360

Žánr :: Závody
Výrobce :: Bizarre Creations
Vydavatel :: Microsoft
Distributor v ČR :: Individuální dovoz
Homepage :: www.projectgothamracing3.com
Cena :: 2 399 Kč

KONKURENTI
:: Project Gotham Racing 2 **Nehodnoceno**
:: Burnout: Revenge **9,1**
:: Gran Turismo 4 **10**

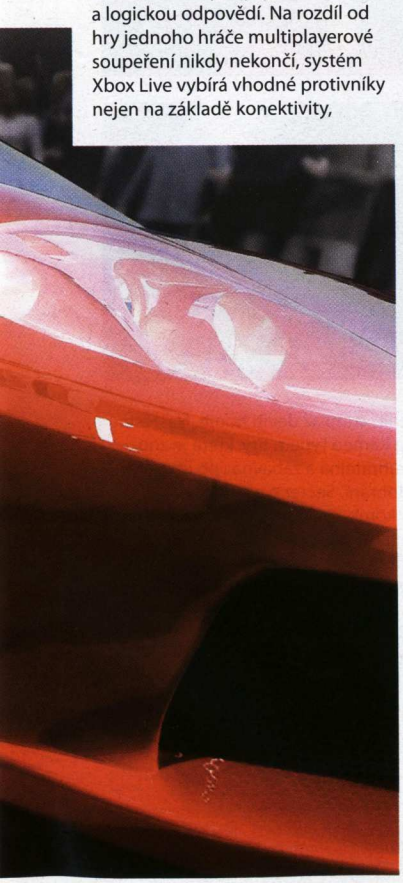
DVD **Video najdete na** DVD 01/06

Při takovém pohledu taje moje závodní srdce

VSTŘÍC SVĚTU ONLINE HRANÍ

Nic ale netrvá věčně. A platí to i pro počáteční nadšení. Co na tom, že Kudos systém (hodnotící efektnost jízdy) nehrají takovou roli jako dřív, že je Project Gotham Racing 3 dost možná nejpřístupnějším dílem série, když ořezáním trpí herní doba? Sólo kampaň se omezuje na pouhých 7 až 10 hodin, což je na závodní hru směšné číslo. Po jejím prvním dokončení budete ohromeni skvostnou podívanou, kterou vám Project Gotham Racing 3 servíruje – ale vystřízlivění s sebou přináší jasnou otázku. Co dál?

Online kampaň je jedinou a logickou odpovědí. Na rozdíl od hry jednoho hráče multiplayerové soupeření nikdy nekončí, systém Xbox Live vybírá vhodné protivníky nejen na základě konektivity,



> Co na tom, že kudos nehrají takovou roli, že je PGR3 nejpřístupnějším dílem série, když ořezáním trpí herní doba?

ale i zhodnocení vašich schopností. Skvěle propracovaná The Gotham TV vám navíc umožní strávit dlouhé dny prohlížením nejlepších závodních momentů i obrázků, získaných novým photo módem. Nebo snad znáte lepší způsob jak trávit nedělní odpoledne, než rozjímáním nad vlastními úspěchy se sklenkou brandy v ruce?

VSTŘÍC ARKÁDOVÉMU ZÁŽITKU

„Project Gotham Racing 3 je dost možná nejpřístupnějším dílem série," zmínil pan recenzent v předposledním odstavci. Ano, je to tak. Třetí díl sklouzává do vod arkádového závodění, a přestože se mu místy daří balancovat na okraji reality (auta podléhají fyzikálním zákonům, věrohodně reagují na prudké zrychlení apod.), ústupky obyčejnému hráči jsou patrné na každém kroku. S přístupným ovládáním se poperou i nejstarší spoluobčané, nečeká vás žádný postih za bourání do stěn či překážek – a i poškození je (pokud vůbec) pouze kosmetické. Kolize ve vysoké rychlosti připomínají neškodné požďuchování malých dětí a jako prvňáčci se chovají také vaši soupeři. Ne snad že by byli hloupí, spíše nevyzrálí. Ve hře vás nesmyslně přehlížejí a chybí jim potřebná dávka agresivity.

Co bych ale mohl vyčíst hře jednoho hráče, nabídne multiplayer, a na PRG3 se proto jen těžce hledají konkrétní chyby, které byste po chvilce hraní nebyli ochotni odpustit. Zvláště když vás stovky koní provedou věrohodnými kopiemi měst jako New York či Tokio. Čeká vás i německá závodní modla Nürburgring, přesněji řečeno kombinace starého (a legendárního) okruhu s moderní tratí F1. Splněný sen každého, kdo okruh spatřil na vlastní oči.

Ne nadarmo se říká, že s nextgen hrami rostou nároky, a pro nás recenzenty nastává období, kdy se musí každá chybička trestat: aby si i číselné hodnocení udrželo objektivitu. Pro PRG3 existuje jediné měřítko. Čekali jsme zážitek nové generace a já ho jen marně hledám – PRG3 je jednou z nejlepších závodních her bez ohledu na platformu. V obchodech ale najdete i jiné, jejichž volbou neprohloupíte.

MÍSTO ZÁVODĚNÍ SVĚT GEOMETRIE

Někteří z nás milují rychlé vozy, jiní raději stráví dlouhé noci nad šálkem kávy, papírkem, tužkou a stále populárnějším Sudoku. Bizarre Creations, tvůrci Project Gotham Racing 3, propašovali ke svému závodnímu hitu novou verzi arkádové střílečky Geometry Wars. Nenápadná pocta legendárním arkádám typu Raptor skóruje: nabízí skvostnou podívanou, plnou ohromujících efektů a výbuchů, využívá celého spektra barev. Radost pohledět, radost hrát. Škoda, že verze přiložená k PRG3 je jen čtyřminutovou demoverzí. Kompletní Geometry Wars: Retro Evolved pak lze získat pomocí služby Xbox Live za zhruba sto korun českých.

Project Gotham Racing 3 — 8,3 VERDIKT

- Pohled z vozu
- Adrenalinový zážitek
- Herní prostředí
- Online kampaň s množstvím módů
- Krátká sólo kampaň
- Příliš arkádové

Project Gotham Racing 3 skvěle chutná. Přesto vás po první porci neopustí pocit hladu a jediným lékem je online hraní. Teprve s ním se hostina jménem PRG3 rozjede naplno.

Kameo: Elements of Power

Když kouzelná hratelnost hostí nádhernou grafiku

Autor: Alan Jarrar

Platforma :: Xbox 360

Žánr :: Akční adventura
Výrobce :: Rare
Vydavatel :: Microsoft
Distributor v ČR :: Individuální dovoz
Homepage :: www.kameo.com
Cena :: 1 999 Kč

KONKURENTI
- Xenosaga 2 **8,5**
- Fahrenheit **8,8**
- Super Mario 64 DS **9,0**

Kameo je dobrosrdečná elfská princezna s kupírovanými křídélky. Jednoho dne však vyjde najevo, že se její cudná sestra spolčila s obávanými trolly – konkrétně se zlým králem Thronem. Společně unesou několik členů rodiny hlavní hrdinky, načež plánují zničit její rodiště – Kouzelné království.

Kameo je však dívka, která umí věcmi pohnout a zatřást – proto si nenechá nic líbit a statečně vyráží do boje. Pomocníkem při zdolávání všech herních úskalí jí budou její nevídané schopnosti. Umí se převtělit do deseti různých elementálních stvoření. Ve hře narazíte celkem na pět elementů (rostlina, kámen, led, oheň, voda). Každému z prvků přísluší dva různí bojovníci, kterých může Kameo využít ve svůj prospěch.

Počínaje okamžikem, kdy si osvojíte ovládání hry, vyplouvá na hladinu jedna z hlavních předností Elements of Power – rozmanité souboje. O ty se mimo množství nepřátel stará princeznina schopnost inkarnace. Chcete-li být maximálně úspěšní, každý typ protivníka si bude žádat využití jiného elementálu. Tím však možnosti zdaleka nekončí. Aby byly schopnosti jednotlivých bytostí úměrné ke zvyšující se obtížnosti hry, dostane se vám možnosti upgradovat jejich sílu.

Originální zpestření přináší boje s bossy. Jakmile zdoláte obrovitého trolla, váš inventář se rozšíří o nový element a navíc budete obdařeni bonusem v podobě otevření tajných lokací v oblastech, které jste již minuli. Vyplatí se tedy klást důraz na zpětné prohledávání prošlých map, pročež můžete použít rychlý způsob přepravy z jednoho místa na druhé. Komfortní cestování zajistí kůň první třídy, popřípadě zvláštní druh rychlého dinosaura.

Kameo garantuje nejen výbornou hratelnost, ale především úchvatné grafické představení. Fantasy svět Kouzelného království hýří všemi barvami a nabízí neuvěřitelně rozmanité obrazy přírody a temného světa trollů. Detailně zpracované textury jen umocňují dojem z reálna, což dokazuje ve mně se vzbuzující nutkání neustále sahat na obrazovku.

Během bojů s bossy občas pozlobí kamera, která vás bude poslouchat stejně jako třináctileté dítě rodiče. Mnohem závažnější je ale délka hry, jež se pohybuje na hranici osmi až devíti hodin. Naštěstí je Kameo typem hry, která je znovuhratelná a zábavná i po čtvrtém dohrání. Sečteno a podtrženo – v kombinaci s nápaditým příběhem a fantastickou grafikou je Kameo: Elements of Power jedním z hitů pro Xbox 360.

Dvanáctimetrová kreveta

SÍLA ELEMENTU

Elementáloví bojovníci Kameo nejen příjemně osvěžují, hra na nich navíc staví řadu zlomových situací. Princezna má k dispozici 10 rozdílných podob (stvoření), do kterých se může v případě potřeby převtělit. Všichni elementálové mají odlišné přednosti a každý z nich přijde vhod pro boj s určitým typem nepřátel. Za zmínku stojí například Pummel Weel. Jedná se o rostlinku vybavenou boxerskými rukavicemi a její levý hák je pro nepřátele přímo smrtící. Kromě toho je Kameo schopná schovat se pod zem, odkud nebezpečně střílí do vzduchu a drtí protivníky na prach.

Save the robots

Kameo: Elements of Power — **8,3** VERDIKT

- Příběh
- Nádherná grafika
- Zábavné souboje
- Znovuhratelnost
- Krátké
- Občas neposedná kamera

Akční adventura s řadou příjemných puzzlů, parádní hratelností a špičkovou grafikou.

Condemned: Criminal Origins

Nová generace strachu od autorů hry FEAR

Autor: Martin Zavřel

Platforma Xbox 360

Žánr FPS
Výrobce Monolith
Vydavatel Sega
Distributor v ČR Individuální dovoz
Homepage www.condemnedgame.com
Cena 1 999 Kč

KONKURENTI
- Fear **8,6**
- Quake 4 **8,6**
- Silent Hill 3 **9,0**

DVD **Záběry z hraní najdete na** DVD 01/06

Jste agent FBI Ethan Thomas, pracující v oddělení pro odhalování sériových vrahů. Většinu času trávíte v nejšpinavějších a nejzapadlejších dírách na okraji města, kde nejhorší zabijáci nechávají svá krvavá poselství světu. Máte za sebou řadu úspěchů, ale v poslední době vás štěstí opustilo. Váš nový nepřítel, sériový vrah přezdívaný „Match-maker", se zdá nepolapitelný. Hra začíná vyšetřováním na místě, kde zanechal své nejčerstvější – děsivě znetvořené – oběti.

Jenže tentokrát zločinec místo činu neopustil, ale čeká tam na vás. Dokonale připravená past zaklapne, vaši kolegové zemřou a jejich krev je na vašich rukou. Pokud budete chtít očistit své jméno a uniknout vězení, musíte dopadnout zvráceného zabijáka dřív, než vás najdou vaši bývalí parťáci. O tom nejhorším nepříteli, sériovém vrahovi sériových vrahů, který později dostane přezdívku „Uberkiller X", nemáte zatím ani tušení. Navíc se po celém městě začne šířit záhadná epidemie umírajících ptáků a podivné halucinace na vás doléhají stále častěji. Nejhorší noční můra vaší kariéry právě začala.

Hořící klacek patří k silnějším zbraním

Příběh s výbornou gradací, mnoha šokujícími zvraty a naprosto geniálním finále (hra má navíc dva možné konce) tvoří podstatnou součást mimořádného herního zážitku, který Condemned přináší. Výborně kloubí inspiraci filmem Se7en s dílem Davida Lynche do extrémně syrového surrealistického zážitku, z nějž vám budou drkotat zuby hrůzou. Pokud vás dokázala vyděsit předchozí hra autorského týmu: FEAR (vyšla pouze pro PC), zde budete hrůzou bez sebe. Děsivých překvapení je víc, jsou chytřeji rozmístěná a navíc si budete neustále uvědomovat, že tentokrát nejde o nějaké duchy či paranormální jevy: hra klade důraz na naprostou realističnost.

Rozhovory skrz mobilní telefon prohlubují příběh

Snad nejvíce to pocítíte díky skutečnosti, že ačkoliv spadá do žánru FPS, málokdy se dostanete ke střelné zbrani. A když už se tak stane, zbraň nabitá dvěma-třemi náboji představuje významný zvrat v poměru sil. Každá kulka je tady smrtelně vážná záležitost, schopná ukončit život člověka. Realističnost vás většinu času bude nutit sbírat v herním prostředí cokoliv, co lze použít jako zbraň – klacek, trubku, kladivo, sekeru. Společně s mihotavým světlem svítilny v temných, zdánlivě opuštěných zákoutích města tak hra připomíná sérii Silent Hill. Díky herním prvkům, jako jsou rozhovory po mobilním telefonu nebo sbírání důkazů za pomoci speciálního vybavení na místě činu, je zde nicméně mnohem širší prostor pro dialogy a vykreslení příběhu i postav.

Hra nenabízí žádný multiplayer, je zřejmé, že se soustředí na děsivý zážitek pro osamělé noční hráče. Díky výborně stylizované grafice, dostatečně důstojné pro novou generaci konzolí (a díky naprosto špičkovému ozvučení s děsivou hudbou), splňuje Condemned svůj účel na 100 %. Microsoft naštěstí získal pro Xbox 360 jenom časovou exkluzivitu, takže se tohoto výjimečného kousku dočkáme v druhé polovině roku také na PC.

ZDROJ INSPIRACE: SE7EN

V roce 1995 natočil dnes již kultovní režisér David Fincher (Vetřelec 3, Klub rváčů, Úkryt) svůj zřejmě nejslavnější film: Se7en neboli Sedm. Neskutečně ponurá detektivka, inspirovaná kromě jiného starším Mlčením jehňátek, byla příběhem dvojice detektivů, kteří se během pronásledování zvráceně geniálního sériového vraha stali loutkami v jeho pečlivě připravené hře. Většina ingrediencí tohoto vynikajícího filmu byla využita při tvorbě hry Condemned.

Condemned: Criminal Origins — 8,6 VERDIKT

- Strhující příběh
- Dokonalé ozvučení
- Jedinečná atmosféra
- Nic pro zbabělé
- Žádný multiplayer
- Slabší znovuhratelnost

Nejlepší detektivka v herních dějinách je zároveň jedním z nejděsivějších hororů. Brutální a mrazivý zážitek, který po dohrání můžete smazat z paměťové karty, ale ne ze svého mozku.

Jídelníček konzole Xbox 360

Hodnotíme zbylé hry z první vlny

Přestože nemůžeme označit start konzole Xbox 360 za bezchybný, v jednom ohledu Microsoft nezklamal. Své nové platformě zabezpečil nejnabitější a zřejmě také nejkvalitnější první vlnu her, tedy titulů, které byly k dispozici již při startu konzole. Exkluzivním titulům se věnujeme v samostatných recenzích, nyní přichází čas blíže se podívat také na ostatní, do dnešního dne vydané hry.

1. CALL OF DUTY 2

Prvním z prvních není nikdo jiný než vítěz naší ankety o nejlepší hru prosincového Doupěte. Call of Duty 2 se stalo v prvních dnech prodeje Xboxu 360 vůbec nejžádanější hrou platformy a také v měřítku celosvětových recenzí si vede více než zdárně. Verze pro Xbox 360 má vše, co její PC bratříček – detailní grafiku a věrohodnou zvukovou kulisu, rozmanité kampaně, jednoduché a přesto kvalitní ovládání.

Rozdíly byste jen marně hledali. Na konzoli běží hra plynule a bez problémů (na rozdíl od místy problematického vyladění na PC). Škoda omezení multiplayeru, který si můžete vychutnat maximálně v osmi hráčích. Stejně jako u dalších multiplatformních her, verze pro Xbox 360 doplácí na vyšší prodejní cenu – na PC si můžete hru pořídit levněji.

Hodnocení Doupěte ⁖ 8,7
Průměrné hodnocení ve světě ⁖ 9,0

Recenzujeme v Doupěti 12/05

2. DEAD OR ALIVE 4

Je to prosté a jednoduché. Při startu nové platformy musíte mít čtyři základní ingredience: kvalitní závodní titul, střílečku, RPG a v neposlední řadě zástupce škatulky bojových her. Přestože Dead or Alive 4 termínově prošvihlo uvedení konzole na trh a do obchodů dorazilo se zpožděním, čekání se vyplatilo. Právoplatný čtvrtý díl smíchává hratelnost svých předchůdců s podporou online hraní, navrch přihazuje bohatou nabídku rozdílných charakterů, z nichž si vybere každý, a především špičkovou prezentaci spolu s vychytáním mnoha detailů. Šedinou ve vlasech hry jsou problémy se stabilitou online hraní a několik grafických bugů.

Hodnocení Doupěte ⁖ 8,5
Průměrné hodnocení ve světě ⁖ 9,1

Recenzujeme v Doupěti 11/05

3. PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Kontroverzní snímek Petera Jacksona brázdí česká kina a získává rozporuplná hodnocení. Hra na motivy nového snímku těží ze zkušenosti Michela Ancela, který vytvořil atmosférickou podívanou, v níž vás čeká role dvou mužů – Jacka (jednoho z členů filmového štábu) a obřího King Konga. Verze pro Xbox 360 nabízí vizuálně úchvatnou podívanou, dominuje jí ale zejména hudební doprovod a ozvučení jako takové. Vadou na kráse je délka hry, která se zastavila na nepříjemných 6 hodinách. Majitele hry potěší nedávno zveřejněné podrobnosti o alternativní konci, který si můžete zpřístupnit získáním 250 000 bodů. Čeká vás v něm nejen záchrana King Konga před jistou smrtí na vrcholu Empire State Building, ale také se vtělíte do role pilota jednoho z letounů, abyste v samém závěru prožili návrat Konga zpět na jeho domovský Ostrov lebek.

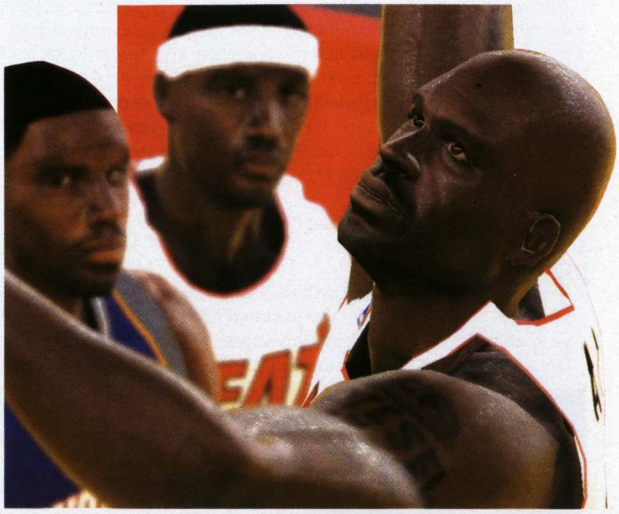
Hodnocení Doupěte ⁖ 8,3
Průměrné hodnocení ve světě ⁖ 8,3

4. NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Most Wanted vrací do jedné z nejslavnějších závodních sérií strážce zákona, které jsme při

nočních projížďkách městem Bayview (NFSU2) nepotkali. Zmizela noc a hra se opět vrací na denní světlo, aby vás oslnily paprsky ostrého slunce. Už v klasickém rozlišení vypadá Most Wanted na Xbox 360 skvěle, při použití HDTV se pak naplno projevují grafické kvality hry (kdo neviděl herní cut-scény, neuvěří). Verze pro novou konzoli je jinak totožná s tou pro PC – přináší s sebou všechny klady (adrenalinové pojetí závodů, rozsáhlou nabídku vozů, tuning, návrat policie) i zápory (podvodné chování hry, chybí dobré nápady z minula, horší AI).

Hodnocení Doupěte ⁖ 8,3



5. NBA 2K6

NBA 2k6 si odbylo svou premiéru na současné generaci herních konzolí (jmenovitě PS2 a Xbox), port na Xbox 360 se od nich na první pohled příliš neliší. Jisté je, že bez ohledu na grafické úpravy nabízí NBA 2k6 zřejmě nejlepší basketbalový zážitek. Nově upravené ovládání, které se mimo jiné zbavilo klasického tlačítka pro zrychlení, bylo prvním krokem ke zkvalitnění herního zážitku. Druhým je věrohodnost, s jakou se na palubovce prezentují jednotliví hráči i týmy. Tím třetím je dostatek módů a herního obsahu, který vás zabaví na dlouhé hodiny.

Hodnocení Doupěte ⁖ 7,9
Průměrné hodnocení ve světě ⁖ 7,7

Recenzujeme v Doupěti 12/05

6. RIDGE RACER 6

Šestka v názvu nového Ridge Racer je jasným důkazem, že za letitou stálicí Need for Speed stále číhá dostatek neméně kvalitních sérií. Po verzi pro PSP věnovalo japonské Namco další díl série konzoli Xbox 360, čímž porušilo léta platící exkluzivitu a věrnost japonskému Sony. Ridge Racer 6 se nicméně ničím neliší od svých předchůdců. Pokud jste hráli byť jen jedinou hru série, máte dokonalou představu, co od hry očekávat. Skvělý design aut, nápaditě prostředí závodních tratí (které však přece jen ztrácí na PRG3 nebo poslední Burnout: Revenge) a arkádovité pojetí, které nemá s realitou pranic společného. Bohužel, Ridge Racer 6 se neobešel bez nedostatků – hudby, která vám začne po chvíli lézt na nervy, stejně tak otravných průpovídek nebo grafických problémů.

Hodnocení Doupěte ⁖ 7,7
Průměrné hodnocení ve světě ⁖ 7,7

XBOX 360: HITY PRO ROK 2006

1. HALO 3

Značka Halo se stala symbolem konzole Xbox. Nový díl slibuje dokonalou symbiózu napínavého příběhu plného zvratů s rozmanitými světy a všemi dalšími prvky, které kořenily předchozí hry série. Přestože konkrétní informace o hře jsou střeženy jako oko v hlavě, sám Bill Gates nedávno potvrdil ambiciózní plán vydat hru v okamžiku, kdy se do obchodů dostane konkurenční Playstation 3. Postavit nejsilnější značku své platformy proti nové konkurenci? Proč ne. Microsoft nemá co ztratit. Otázkou je, jestli Bungie stihnou hru dokončit již do jara letošního roku, což se zdá být spíše nepravděpodobné.

Předpokládané datum vydání: Podzim 2006

2. LOST ODYSSEY

Největším úlovkem ve spárech Xboxu 360 je Hironobu Sakaguchi, tvůrce série Final Fantasy, který dostal za úkol stvořit RPG nové generace. Lost Odyssey ohromilo prvním zveřejněným videem, ve kterém vás vítá jedinečný fantasy svět, jenž dýchá kombinací sci-fi prvků a něžnosti matky přírody.

Příběh hry sleduje osudy Kaim Argonara, který je – z nevyjasněných důvodů – nesmrtelný a žije již více než 1 000 let. Hra se má odehrávat v době hospodářské revoluce, v jejímž pozadí stojí neznámé, mystické prvky.

Předpokládané datum vydání: Podzim 2006

3. GEARS OF WAR

„Hra, která má ukázat, co Xbox 360 dokáže. Titul, kde se ruku v ruce povede úchvatná grafika s dechberoucím prostředím a fantastickou atmosférou. Je to první z „must have" titulů pro novou konzoli od Microsoftu." Slova, kterými Ondra Škoch uvedl preview Gears of War, jež najdete v tomto Doupěti. Gears of War je sci-fi akcí, kterou pro Xbox 360 připravuje vývojářské studio Epic a která kombinuje rozmanité prostředí s hutnou atmosférou a děsivými nepřáteli. Více informací hledejte na straně 47.

Předpokládané datum vydání: Jaro 2006

4. FULL AUTO

Když se zástupců Segy zeptáte, kde hledali inspiraci pro svou akční arkádu Full Auto, bez mučení přiznají, že jde o kombinaci sérií Burnout a Twisted Meal. Čekají nás tedy destrukční závody, plné zbraní a nečistých praktik, které nás zavedou do prostředí města Staunton. V něm se ujmeme role stálého závodního vysloužilce, jenž se účastní nelegálních pouličních závodů. Kromě desítek nabušených vozů a více než pěticí módů se hra pyšní také parádní grafikou. První dojmy zahraničních novinářů po odzkoušení hratelné demoverze jsou navíc veskrze pozitivní.

Předpokládané datum vydání: 21. února 2006

5. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

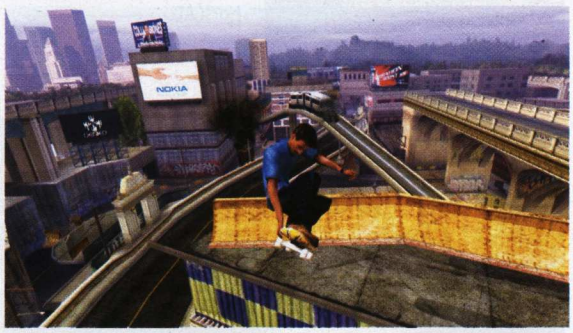
Série Splinter Cell s každým dílem zraje jako víno. Double Agent, který je v přípravě pro celou řadu herních konzolí i PC, by se měl zaměřit na vyprávění nového příběhu, jenž je tentokrát sledován z rozdílné perspektivy. Dost bylo zachraňování světa. Sam Fischer je v roce 2008 odsouzen na 20 let a uvržen do žaláře, odkud musí uprchnout, aby se stal součástí kriminální organizace John´s Brown army. Název Double Agent nicméně vzbuzuje pochybnosti, zda se hlavní hrdina skutečně vydá na dráhu zločince, nebo jestli není jeho nová identita zločince pouhou záminkou.

Předpokládané datum vydání: Jaro 2006

7. TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

V naší sedmičce herních tipů nemůže chybět ani série, která stvořila svůj vlastní žánr. Tony Hawk's American Wasteland si ze současné generaci konzolí odskočil také na Xbox 360: bohužel nám nedává příliš důvodů, proč jej majitelům nové platformy od Microsoftu doporučit. Verze pro novou konzoli se téměř obešla bez grafických vylepšení, a na HDTV vás nečeká žádné zlepšení. Naopak potěší ovládání, které je na Xboxu 360 příjemnější a pohodlnější než na léty odzkoušené PS2. Mezi obecné neduhy hry patří především nedostatek herní svobody (hra vás v příběhovém módu až příliš vede za ručičku), nepotěší ani její délka. Změna je ale život, a tak vás kromě klasického prkna čekají i BMX, které dostaly do vínku řadu speciálních triků.

Hodnocení Doupěte ⁝ 6,4
Průměrné hodnocení ve světě ⁝ 7,7



LOADING

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

DO NOVÉHO ROKU S NOVOU PERSPEKTIVOU

S příchodem nových konzolí vždy vyvstává v podvědomí zarytých hráčů na PC hrozba. Vytlačí momentálně revoluční hardware, skvělé tituly a bezproblémový provoz zázračných skříněk hraní na jejich nejuniverzálnější platformě? Mezi oběma tábory tak roste hradba, jedni vyzdvihují možnosti PC, jiní nesporné výhody konzolí. Proč ale nezbořit mantinely, tak jak to již udělala řada herních tvůrců? Majorita titulů totiž dnes vychází na všech platformách a konzole ani PC nejsou o nic ochuzeni (viz v tomto čísle recenzovaný Prince of Persia: The Two Thrones). To je správný směr a to je také kurs, kterým se budou nyní ubírat naše novinky, které sjednocují všechny očekávané tituly jak na PC, tak na konzolích.

Tak jako netrpělivě čekáme u obrazovky s nápisem Loading, co nám v následujících chvílích hra nabídne, přiblížíme si i v této sekci, co nám v budoucnosti nabídnou herní vývojáři. Navzdory předchozímu odstavci se chystá řada titulů tvořených exkluzivně pro PC i konzole. Osobní počítače mají v novém roce nadějnou vyhlídku technologicky dohnat konzole nové generace, čehož jsou důkazem tituly jako Call of Juarez nebo Two Worlds. Nalezneme zde i hardwarově nenáročnou klasiku zosobněnou adventurou Paradise Benoita Sokala nebo evergreen pro každou chvíli, novou expanzi oblíbených The Sims 2. Konzole zase nabídnou ověřenou porci napětí v hororu Forbidden Siren 2 nebo ultrarealistický simulátor Ace Combat Zero, který vyždímá PS2 do posledního obvodu.

MICHAEL STERN,
vedoucí sekce Loading

OBLIVION MÁ KONKURENCI A REVOLUČNÍ HRY JIŽ NEJSOU TAK REVOLUČNÍ

Kdo alespoň trochu bedlivěji sleduje herní scénu, jistě si vzpomene na vydání prvních obrázků z připravovaného RPG hitu The Elder Scrolls: Oblivion. Překrásné exteriéry, jednotlivé listy trávy vlnící se ve větru, blyštivá brnění a krásné šrámy na hnusných tvářích oblud. Uběhlo několik měsíců, byl ohlášen Gothic 3, Dark Messiah of Might & Magic a z revoluční grafiky se stalo cosi běžného. Z aktuálních novinek si zaslouží vypíchnutí především RPG Two Worlds, které přikládá další poleno pod kotel next-gen grafiky. Tentokrát je skvělé provedení jen další v řadě a zdaleka neexcituje tolik, jako první kontakt s Oblivionem. Tak nebo tak, žádné z vizuálně naditých RPG jsme si zatím ještě nezahráli a věříme, že zážitek z akce bude rozhodně lepší, než „že hrajeme něco fádního, co má každá druhá hra".

NOVINKY

22 Crashday
PC

23 The Sims 2: Open for Business
PC

24 Paradise
PC

25 Two Worlds
PC

26 Mutant
PC

27 Darkstar One
PC

28 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | GC

29 Seed
PC

30 Ace Combat Zero
PC

31 24: The Game
PS2

32 Heroes of Annihilated Empires
PC

33 Call of Juarez
PC

34 Forbidden Siren 2
PC

PREVIEW

40 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
PC

44 Desperados 2
PC

46 Final Fantasy XII
PS2

47 Gears of War
XBOX 360

48 Driver: Parallel Lines
PC | PS2 | XBOX 360

49 Dungeons & Dragons Online: Stormreach
PC

Crashday

Platforma PC

Žánr Závody
Výrobce Moon Byte / Replay
Vydavatel Atari
Homepage www.crashday.com
Datum vydání Únor 2006

Tam, kde má platforma PC své precizní, ale pro řadu hráčů sterilní automobilové simulátory typu Richard Burns Rally, případně realisticky se tvářící arkády Need for Speed opepřené tuningem vozů, konzolisté si užívají majestátních bouraček, křivení plechů a akrobatických bonusů v titulech jako Burnout a dalších. Crashday si klade za úkol přivést zpět na PC dobu vlády prastarých Stunts nebo brutálního Carmageddonu a znovu udělat ze závodění adrenalinovou zábavu pro všechny, navíc ve špičkovém zpracování.

Vývoj Crashday sahá až do roku 1997, kdy se dvojice studentů Robert Klemens a Jan Bodenstein pustila do programování amatérského projektu. O šest let později si jeho potenciálu všiml plně profesionální hamburský tým Replay Studios a výsledkem je hra plná tvůrčího elánu a nejmodernějších technologií.

„Crashday v sobě spojuje to nejlepší z her typu Carmageddon, TrackMania a Burnout," tvrdí autoři. Nepůjde pouze o nudné závodění v kruzích, hra nabídne sedm single- i multiplayerových módů. Výbušná varianta Pass the Bomb mluví sama za sebe a sekundovat jí budou kousky jako klasické destrukční derby s cílem zničit co nejvíc spoluzávodníků nebo řada her na téma nejlepších akrobatických kreací. Crashday se má ideově stát zběsilou akční hrou, ovšem místo obrněných mutantů se zde budeme prohánět v obrněných vozech.

Tuning automobilů je dnes nezbytnou součástí závodních her. Zde se však neomezí pouze na spoilery a sexy nástřiky kapot – na vozidlo si budeme moci navěsit destrukční techniku všeho druhu. Vydělá si hráč na pokladač min, trysky klouzavého oleje, rotační kulomet nebo dokonce raketomet s naváděnými střelami? Destrukce zde bude hrát prim, ať již pomocí rozličného arzenálu nebo prostřednictvím drtivých bouraček.

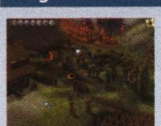
Mezi demolicí vozů se budeme moci věnovat řadě miniher spojených zejména s automobilovou akrobacií. Skoky, loopingy a smyky budou podřízeny pokročilé fyzice, která má zajistit co nejvěrnější chování vozidel, bourání i mačkání plechů. Podobně jako v TrackManii si i zde budeme moci pomocí intuitivního editoru vytvářet vlastní tratě plné nájezdů a překážek, které poté zbrázdíme dvanácti typy silných přibližovadel. O tratě se půjde také podělit s kamarády, a to již v únoru tohoto roku.

STUNTS – PRAOTEC BRUTÁLNÍHO ZÁVODĚNÍ

Spektakulární bouračky nejsou jen doménou poslední doby a moderního hardwaru. Již roku 1990 vydala firma Distinctive Software závodní hru Stunts (v evropském vydání 4D Sports Driving) zpracovanou kompletně ve třech rozměrech. Hráč mohl se svými vozidly, jež čítala jak terénní offroady, tak bleskové formule, provádět neuvěřitelné kousky – najíždět na rampy, kličkovat mezi překážkami nebo dělat loopingy. Stunts navíc obsahovaly jednoduchý editor tratí s několika povrchy vozovky (asfalt, námraza, bláto) a program dokonce zvládl udržet v paměti záznam deseti posledních minut závodu, který pak bylo možné uložit na pevný disk. Pokud Crashday zopakuje alespoň zlomek toho, co předvedly Stunts, je o úspěch postaráno.

DROBKY

KnightShift 2 zrušen!



Pokračování bizarní pohádkové kombinace RPG a RTS KnightShift bylo podle informací vydavatele zrušeno. KnightShift 2: Curse of Soul mělo být už pouze čistokrevným RPG s izometrickou 3D grafikou. Tvůrci jeho zrušení nijak nezdůvodnili, pouze sdělili, že se hodlají soustředit na jiný typ RPG – ten, který ztělesňuje hra Two Worlds, o níž píšeme na jiném místě Loadingu.

Zdroj: Blue´s News

Anti Need for Speed

Ve většině závodních titulů musí hráč jezdit rychle a vyhýbat se policii. Nová hra, kterou připravuje Ministerstvo dopravy jako součást informační kampaně o změnách v dopravních pravidlech, bude naopak nabádat virtuální „závodníky", aby i v reálném životě dodržovali předpisy a jezdili zodpovědně. Detaily o výchovném titulu známy zatím nejsou, pravděpodobně však půjde o flashovou hříčku, která by měla být k dispozici koncem ledna.

Zdroj: MF Dnes

10 miliónů gigabajtů přes Steam

Konec roku je vhodná doba k bilancování. Na uplynulých 12 měsíců zavzpomínali i Valve (tvůrci série Half-Life), když hodnotili systém internetové distribuce Steam. Za loňský rok bylo pomocí této moderní služby staženo přes 10 miliónů gigabajtů dat a odehráno v přepočtu na jednoho hráče 2,28 miliónů let v multiplayeru. Největší zásluhu na tom má pochopitelně úspěch Half-Life 2, Steam nicméně začínají využívat i další společnosti.

Zdroj: homepage

Specnaz 2 dříve než originál?

Už i do střední Evropy se rozšířila podivuhodná praxe ohlašovat pokračování hry, která sama ještě nespatřila světlo světa. Zatímco mnozí vydavatelé se drží taktiky odhalit titul pouze několik měsíců před vydáním, slovenští vývojáři z Byte Software oznámili, že již pracují na pokračování akce Specnaz. První díl hry (zaobírající se prací ruských speciálních jednotek) přitom podle posledních informací stále není dokončen.

Zdroj: homepage

The Sims 2:
Open for Business

Jen málokterá herní série se může chlubit takovou řádkou úspěšných expanzí jako oba díly společensky budovatelských The Sims. Druhé rozšíření Nightlife prohnalo naše Simáky po nočních podnicích teprve před pár měsíci, ovšem Maxis vytahuje další zbraň – tentokrát pošleme virtuální svěřence do práce. Tím se logicky vyplňuje mezera, ve které v původní hře postavy pouze formálně odešly do anonymního zaměstnání, aby se vrátily zbožděny každodenním shonem.

Open for Business nabídne celou škálu činností. Hráč může začít domácí výrobou, pěstováním a prodejem květin nebo třeba jen otrokářsky pošle vlastní ratolest prodávat limonádu na ulici. Bude zde také element profesního růstu. Pokud vyděláme dostatek peněz, můžeme zakoupit lukrativní pozemek, opustit garážovou dílnu a postavit si luxusní butik uprostřed nákupní zóny. Z řadového pracovníka se tak lze vypracovat v úspěšného managera prohánějícího nejmodernější mobilní telefony. Postupem času najmeme nové zaměstnance, zřídíme jim zázemí a vytvoříme zcela nezávisle fungující firmu, která vytvoří vedle rodiny druhou sociální buňku, jejíž potřeby bude hráč nucen uspokojovat.

Interakce mezi zaměstnanci a podřízenými bude hrát zásadní roli, stejně jako vztahy členů rodiny v původní hře. Pokud je hráč na zaměstnance tvrdý, podepíše se to na jejich morálce a zejména kvalitě výrobků a služeb. Naštvaný pekař, kadeřník nebo květinář dokáže divy. Autoři slibují také bujné hádky osazenstva podniku, které mohou vést až k demolici firemního zařízení. Jedna z prvních ukázek zachycuje pubertálního adolescenta, který zničí stánek s limonádou své „milované" sestřičce. Otec rodiny na sebe nenechá dlouho čekat, mladíka řádně vypeskuje a na další urovnávání vztahů je zaděláno.

Rozšíření má být poměrně komplexní a zachytí problematiku obchodování skutečně do hloubky. Budeme se muset věnovat marketingu, připravovat letáky a dokonce posílat zaměstnance do ulic v reklamních kostýmech. K dobře fungujícímu obchodu patří také vybavení a dekorace, v temném zaplivaném doupěti se prodávají leda omamné látky, a tak daleko hra nezajde. Z herního menu si budeme moci vybrat přes 120 nových objektů, od regálů, pokladen, mrazících boxů, až po titěrnou výzdobu lákající zákazníky. Maxis svou studnici nápadů jen tak nevyčerpá a lze se jen dohadovat, co bude po obchodnické expanzi následovat.

Platforma PC

Žánr Strategie
Výrobce Maxis
Vydavatel Electronic Arts
Homepage thesims2.ea.com
Datum vydání Březen 2006

TOP 10
NEJDELŠÍCH HERNÍCH SÉRIÍ

Pokračování slavné hry je nejsnazší cestou k výdělku. Koupí si ji fanoušci prvního dílu a mnohdy ani nezáleží, jak kvalitní následovník ve skutečnosti je. Existují však tituly, které s přibývajícími pořadovými čísly pilovaly hratelnost téměř k dokonalosti a zapsaly se do tisíců srdcí.

1 FINAL FANTASY Důkaz, že pokračování nemusí kopírovat své předchůdce. Takřka každý díl je unikátem s novým příběhem, vlastním světem a sestavou unikátních postav, ke kterým je tak snadné vypěstovat si pevný vztah. Společný pro všechny díly je tak jen soubojový systém a nekonečné pohlcení magickými světy.

2 ULTIMA Vize fanatického obdivovatele středověku Richarda Garriota, která prakticky stvořila fantasy RPG, jak je známe dnes. Devět dílů (nepočítáme-li nultou část Akalabeth ve vektorové grafice) nás provedlo po zemi Britannia, abychom jako Avatar zachránili osud světa před temnotou.

3 METAL GEAR SOLID Dobrodružství Solid Snakea začalo už roku 1987 na konzoli NES v dvourozměrné izometrické akci. Již tehdy jsme bojovali proti ocelovému nástroji zkázy Metal Gear, ovšem to byla jen záminka pro emocionálně zabarvené příběhy plné silných postav. Playstation navíc přinesla resuscitované sérii třetí rozměr, v přípravě je už čtvrtý díl.

4 COMMAND & CONQUER Americký Westwood se svou Dunou 2 (1992) vynalezl princip klasických strategií a dokázal jej prostřednictvím C&C držet až do roku 2002. Nešlo o přímou linii následovníků – ačkoliv v původní hře proti sobě bojovalo Bratrstvo Nodu se silami GDI, v mutaci Red Alert se proti sobě postavily Spojené státy a Rusko.

5 THE LEGEND OF ZELDA Zelda je jméno pohádkové princezny a také stěžejního titulu Nintenda, se kterým se může měřit jen Mario ze stejné stáje. Hra prošla všemi firemními platformami, přičemž designér Shigeru Miyamoto v ní spojil prvky norské i japonské mytologie. Vžijte se do role dětského hrdiny Linka v jednom z dvanácti titulů!

6 MIGHT & MAGIC První díl třírozměrného RPG Jona Van Caneghema zaujal hráče svou všestranností již v roce 1986. Každé další pokračování nabídlo úžasné dobrodružství plné draků, elfů a trollů, aby byla série ukončena osmým dílem (které i v roce 2000 prorazilo se spritovými postavami). Devátá část Writ of Fate byla pouhou nepovedenou labutí písní.

7 WING COMMANDER I vesmírné simulátory mají své legendy. Tu největší stvořil Chris Roberts, který hře od třetího dílu nadělil unikátní filmové sekvence, takže vyprávění plukovníka Blaira (hrál Mark Hammil) bylo o to autentičtější. Na pětidílnou sérii volně navázaly hry jako Starlancer a Freelancer.

8 WIZARDRY RPG sága táhnoucí se od roku 1981, jež nás zaplavila množstvím ras a povolání šesti hlavních hrdinů, kteří se proplétali jedněmi z nejkomplikovanějších dungeonů své doby. Specialitou byla možnost přenášení postav z jednoho dílu do druhého. Poměrně nedávno vyšel osmý díl, který sérii velmi důstojně uzavřel.

9 TOMB RAIDER Lara je smutným příkladem moderního trendu – vymyslete dobrý koncept a omílejte jej dokola, než vám někdo sebere licenci. A tak se také stalo: nový díl vyvíjejí noví autoři z Crystal Dynamics, a slečně Croftové tak svítá poslední naděje, jak si napravit pověst.

10 LARRY Záletníka Larryho přivedl na obrazovky poprvé roku 1987 svérázný tvůrce Al Lowe. Adventury plné vtípků a balení vnadných ženštin však měly z hlediska kvality výrazně kolísavou tendenci, vyzdvihnout tak můžeme pouze první a sedmý díl. Poslední osmé dobrodružství mělo charakter šedivé hříčky pro všechny.

nostalgie

ALIEN TRILOGY – 1996

Žánr FPS
Výrobce Acclaim
Vydavatel FOX Interactive
Rok vydání 1996
Platformy Playstation, Saturn, PC

Když se před deseti lety zrodila konzole Playstation, Alien Trilogy byl jedním z titulů, jež jí vysloužily přední místo na trhu. Šlo o výborně využitou filmovou licenci spojující všechny ústřední motivy filmové trilogie ve prospěch skvěle hratelné střílečky v duchu legendy jménem Doom. Hráč se musel z pohledu očí hlavní postavy probít vesmírnou kolonií, zamořenou slizkými ďábly s dvojitým párem čelistí. Vetřelců bylo mnoho druhů, od řadových bojovníků přes psí mutanty až po elitní strážce hnízda. Kromě nich bylo potřeba překonat armádu androidů, kterou na základnu poslala chamtivá společnost za účelem získání živých vzorků vetřelců. Za každým rohem navíc číhala slizká vejce s pavoukovitými facehuggery, kteří vám při první příležitosti skočili do obličeje. A na konci toho všeho seděly na svých kostěných trůnech tři obří královny vetřelců. Hráč musel nejprve projít kolonii z druhého filmu, pak vězením z filmu třetího a nakonec sestoupit do mateřské lodi mimozemšťanů, známé z původního snímku.

Všechny zvuky – střelba, syčení automatických dveří, hlas mateřského počítače i děsivé skřeky vetřelců – a design zbraní, prostředí, nepřátel dokonale kopírovaly filmovou předlohu. V kombinaci s nedostatkem munice, pípajícím detektorem pohybu a poblikávajícími světly v útrobách vyvražděné kolonie se tak podařilo navodit pocity strachu a mimozemské hrůzy, které fanoušci milovali. Výsledný dojem ještě umocnil vynikající hudební soundtrack (dodnes jej považuji za nejlepší in-game hudbu všech dob), tvořený silně melodickou elektronickou hudbou ve stylu trance, pumpující svým pravidelným rytmem adrenalin do žil hráčů.

Nad napínavou a nezapomenutelnou atmosférou se svého času rozplýval také slavný český novinář Martin „Lachtan" Kalivoda v časopisu Level (je zvláštní, že tenkrát Level konzolové hry recenzoval a dnes – když je hraje mnohem více lidí – je ignoruje) v jedné z jeho nejklasičtějších recenzí. Bohužel Alien Trilogy, která se stala legendou a povinným kouskem ve sbírce každého konzolového fanouška, dopadla – jak už to tak bývá – naprosto příšerně v konverzi pro PC. Autoři zachovali rozlišení textur pro televizní obrazovku, takže se na monitoru nedalo na sbírku kostiček téměř dívat. Také kvalitní světelné efekty, důležité pro správnou atmosféru, konverzi nepřežily. Díky tomu přinesla Alien Trilogy správný zážitek jen hrstce největších fanoušků mezi počítačovými hráči. Ti ostatní se nicméně o čtyři roky později dočkali odškodnění v podobě vynikající Aliens versus Predator od Sierry.

KDE JI SEHNAT?
www.the-underdogs.org

Paradise

Rok 2006 bude do jisté míry soumrakem adventurních bohů. Jarní měsíce se chystá okupovat Dreamfall, následovník legendární The Longest Journey, a kontrovat by mu měl již delší dobu připravovaný titul Benoita Sokala – autora zasněné Syberie – Paradise. Původně hra nesla jméno Paradise Lost, nicméně kvůli zjednodušení a většímu nádechu tajemna se autoři rozhodli druhou část názvu vypustit.

Paradise v sobě spojuje prvky Sokalových dřívějších adventur Amerzone a Syberia. Z první si propůjčí zasazení do nádherného tropického ráje, z druhé pak ženskou hlavní hrdinku, snědou dívku Karenn Crown. Příběh bude stejně jako v Syberii prostoupen přízračným oparem mystiky, kdy nebudeme vědět, zda autoři používají reálný základ, nebo jestli jde o fikci. Vezměme si například tropickou zemi Mauranii, která má představovat ono ztělesnění ráje zřejmé z názvu hry. Ačkoliv se jedná o smyšlený stát, tvůrci připravili oficiální stránky země a na adrese www.mauranie-gov.com se můžeme dočíst zajímavé informace, jako bychom království skutečně mohli najít na mapě.

Karenn není jen obyčejnou studentkou, jak bývá obvyklé, ale dcerou mauranského krále Rodona, kterému se před lety odcizila a odletěla trávit čas do Švýcarska. Král však podléhá tropické nemoci, a tak se Karenn vydává naposled spatřit svého otce mezi živými. Hořký příběh graduje, když vzbouřenci sestřelí letadlo, ve kterém Karenn cestuje, a když dívka následně ztratí paměť. Sama uprostřed pouště se vydává do nejbližšího města, aby byl její osud spojen se záhadným černým leopardem, který jí bude dělat společnost po většinu cesty. Nalezne svou paměť a dostane se skrz tropický ráj k otci?

Skvělou zprávou je, že Paradise by měl být mnohem interaktivnější a živější než místy ospalá Syberia. Studio White Birds slibuje mnohem více zajímavých postav a promyšlených dialogů. Samotný herní svět bude bohatý na desítky smyšlených reálií propracovaných stejně jako zmíněná Mauranie. Žije zde například starobylý kmen Molgravů, jehož lidé žijí na stromech a cokoliv, co je v kontaktu se zemí, považují za čisté zlo. Dokonce i mrtvé přivazují na vysoké kůly a zdobí tak krajinu mrazivě vypadajícími pohřebišti.

Paradise využívá stejně jako předešlé Sokalovy hry předrenderovaných pozadí, na kterých se budou pohybovat polygonové postavy. Jinak nehybné grafice nyní vdechnou život efekty jako mlha, déšť nebo třeba dynamické osvětlení. Autorem hudby je stejně jako v případě Syberie skladatel Dmitri Bodiansky, jenž do hry tentokrát zakomponuje řadu afrických rytmů. Paradise má díky svým tvůrcům velký potenciál. Zatím se můžete pokochat sadou zbrusu nových obrázků.

Platforma PC

Žánr Adventura
Výrobce White Birds Production
Vydavatel Micro Application
Homepage www.paradise-game.com
Datum vydání Březen 2006

DALŠÍ ADVENTURY NA OBZORU

Kromě Paradise vyvíjí studio White Birds také klasickou point & click adventuru s názvem Sinking Island. Autorem scénáře je opět Benoit Sokal, díky němuž se podobně jako v Paradise vypravíme do tropů, tentokrát však na malý ostrůvek, na kterém se nachází sídlo bohatého miliardáře. Stylově bude hra inklinovat k detektivce, v roli vyšetřovatele budeme sledovat stopu brutálního zločinu. Titul je nyní v počáteční fázi vývoje, stejně jako další projekt Aquarica, dle prvních informací 3D adventura.

Two Worlds

Platforma ⁝ PC

Žánr ⁝ RPG
Výrobce ⁝ Reality Pump
Vydavatel ⁝ Zuxxez
Homepage ⁝ www.2-worlds.com
Datum vydání ⁝ Březen 2006

The Elder Scrolls IV: Oblivion a Gothic 3 – to je žhavé menu nejočekávanějších RPG tohoto roku, ke kterým se ihned po vypuštění prvních informací zařadil nově ohlášený titul Two Worlds. Hra pochází, stejně jako Gothic, z dílen našich německých sousedů, přičemž vydavatelská firma Zuxxez na ni vsází jako na černého koně. Svědčí o tom zrušení vývoje strategického RPG KnightShift 2, aby mělo vývojářské studio Reality Pump (mimo jiné tvůrci loňské strategické perly Earth 2160) dostatek času právě na vývoj Two Worlds.

Dle oficiálního prohlášení by v sobě epické fantasy RPG mělo zahrnout volnost a obrovský svět srovnatelný s dosud nepřekonanou sérií Fallout. Na hráče čekají desítky měst osazených řadou obyvatel, kteří nás zahltí unikátními úkoly. Two Worlds budou bezprostředně reagovat na veškeré hráčovy činy. Cesta vyprávěním by tak neměla být v žádném případě lineární – bude na ni navěšena řada postranních úkolů a bude také záležet na tom, jakou životní dráhu si v persistentním prostředí zvolíme. Rozhodnutí však tentokrát nejsou fatální. Bude-li se chtít hráč například proměnit z bojovníka v mága, může tak učinit u speciálních trenérů.

Two Worlds vyprávějí o odvěké nenávisti orků a lidí (tedy podobně jako Gothic). Před tisícovkou let lidé spojením všech sil porazili orckého boha Aziraala, a donutili tak barbarské stvůry ustoupit daleko do jižních pustin. Aziraalova hrobka zůstávala dlouho nenalezena, ovšem jako obvykle kopali trpaslíci příliš hluboko a nalezli starobylé trosky. Orkové se probouzejí a pomalu startuje vleklá válka o údajné Aziraalovo pohřebiště, zatímco za sférami našeho světa se probouzejí jiné, dosud nepoznané temné síly. Příběh má nezanedbatelný potenciál, uvidíme, jak si s ním poradí nelinearitu slibující výprava.

Ačkoliv o soubojovém systému mnoho známo není, objeví se zde variace na úspěšné RPG Knights of the Old Republic. Měli bychom si vybírat z řady předdefinovaných ještěři) a příprava pastí na protivníky.

Ihned po uveřejnění obrázků se začaly rojit diskuze, zda se po grafické stránce mohou Two Worlds měřit s aktuálním technologickým vůdcem Oblivion. Ačkoliv prostředí zatím není tak bohaté a postavy ztrácejí za americkým konkurentem na detailnosti, zarostlé exteriéry vypadají více než přesvědčivě. Pryč je rozmazanost Oblivionu, zde přicházejí na řadu textury ostré jako břitva, díky čemuž vypadá vše o poznání syrověji a autentičtěji. Two Worlds mají zarachotit meči již v březnu. Podaří se hru dokončit včas a skutečně změřit síly s nejžhavější konkurencí?

útoků, zatímco postavy oděné v těžkých brněních budou na obrazovce provozovat pravou středověkou akrobacii. K zajímavostem se řadí také možnost tvorby vlastních kouzel, jízda na dopravních prostředcích (koně, ochočení

na co se těší...

Karel Kališ

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

GC ⁝ květen 2006

Zelda vždy znamenala takřka krystalickou hratelnost a nejnovější pokračování nebude výjimkou. Obrázky a videa ze hry vypadají fantasticky, navíc na hře pracují nejlepší vývojáři Nintenda, kteří svůj talent nejednou prokázali. Twilight Princess přinese temnější atmosféru, spoustu geniálních a originálních nápadů, jako je např. proměna hlavního hrdiny ve vlka. Tohle prostě nemůže dopadnout špatně.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

PC ⁝ březen 2006

Dreamfall je chystané pokračování jedné z nejlepších adventur všech dob: The Longest Journey. Stejně jako u prvního dílu očekávám silný a epický příběh, který nyní skloubí tři rozdílné světy a hlavní postavy. Vrátí se i April Ryan, jedna z nepropracovanějších herních hrdinek, které kdy ve hře byly. Trochu se obávám slibovaných akčních částí, ale věřím finským tvůrcům, že vytvoří další nezapomenutelnou adventuru.

FINAL FANTASY XII

PS2 ⁝ prosinec 2006

Final Fantasy XII přinese spoustu změn do legendární série RPG, a co jsem měl možnost vidět hratelnou demoverzi, všechny kvituji s povděkem. Square Enix ve vypuštěných ukázkách ukázali, že patří mezi naprostou špičku v animacích. Pokud přinesou stejně monumentální a emocemi nabitý příběh, jak je u série zvykem, dostaneme hru, která se opět vryje hluboko do srdcí všech hráčů.

BLACK

PS2 ⁝ únor 2006

Neuvěřitelně vypadající FPS od tvůrců nejlepšího automobilového masakru na silnicích jménem Burnout. V Black se dostanete do role speciálního agenta, kterému jeho akce ve východní Evropě nevychází zrovna podle plánu. Vše se zvrhlo do netušených jatek, kdy se vystřílené náboje dají počítat na nákladňáky a výbuchy by s přehledem srovnaly se zemí jedno menší město.

MASS EFFECT

Xbox 360 ⁝ červen 2006

Nové RPG od mistrů žánru Bioware, na jejichž každou novou hru čekají zástupy fanoušků jako na smilování. Mass Effect nás zavede do třiadvacátého století, kdy lidstvo rozverně létá vesmírem a roztroušeno po celé galaxii spolupracuje s mimozemšťany. Čeká nás strhující příběh rozdělený do tří dílů hry. Nebude chybět klasické vylepšování postavy, tuny questů, zbraní a vybavení... vše zalité lahůdkovou next-gen grafikou.

Mutant

Platforma :· PC

Žánr :· Akce
Výrobce :· Napoleon Games
Vydavatel :· Zatím není
Homepage :· www.napoleongames.cz
Datum vydání :· 2. čtvrtleti 2006

O tom, že brutální střílečky plné destrukce, výbuchů a obecně leteckého dne všeho, co zasáhne zbraň hlavního hrdiny, nejsou jen doménou first person akcí, nás již před léty přesvědčily nezapomenutelné tituly jako Syndicate nebo Crusader: No Remorse. Již tehdy dala ptačí perspektiva hráči dokonalý přehled o situaci, takže se mohl soustředit na více protivníků najednou a rozpoutat na obrazovce pravé peklo. Oživit slávu izometrických akcí se nyní pokusí pražské studio Napoleon Games, které již delší dobu pracuje na svém vlastním apokalyptickém jezdci.

Mutant boří limitaci lidskou anatomií, kdy jsme doposud mohli držet maximálně dvě zbraně najednou. „Hlavní hrdina disponuje několika zajímavými speciálními schopnostmi, z nichž nejvýraznější a zcela základní jsou právě dvě ruce, které má navíc a které mu koukají z děr vyrvaných v kožené bundě těsně pod rukávy," hlásají nově spuštěné stránky hry. Pár končetin navíc znamená palbu až ze čtyř zbraní najednou, přičemž hráč bude mít možnost ovládat v jeden okamžik pouze jednu ruku nebo dvojici a střílet s nimi na jeden cíl. O ostatní protivníky se postará autonomní zaměřování. Mutant tak může pálit na jednu stranu obrazovky raketometem a energetickou puškou, zatímco příval z boční uličky zastaví kulomet s brokovnicí.

Ačkoliv první ukázky vypadají ryze profesionálně, z příběhu si autoři mladicky vystřelili. Mutant je obyčejný kluk, který po smrti svých rodičů vyrůstá u své babičky, mimo jiné pilné zemědělkyně a pěstitelky marihuany. Když se jednou objeví agenti s brašnou peněz, chlapec se ocitá za mřížemi laboratorního zařízení, kde mu přibývá pár rukou, schopnosti jako dýchání pod vodou a jeho svalová hmota se snaží předhonit jistého kalifornského guvernéra. Jednoho dne se však komplexem rozhostí ticho a povrch města zaplaví obskurní mechanické zrůdy. Cíl čtyř rukou je jasný a rozhodně to není thajská masáž.

První obrázky ze hry zachycují šedivé městské prostředí s nepřáteli rojícími se ze všech stran. Mutantovy zbraně si vymění projektily s chorými robotickými hybridy shrbených důchodců s vrostlou mechanickou kabelkou a deštníkem, ale také s futuristickými válečnými stroji. Pokud Mutant nabídne dostatečně svižný spád, příval nepřátel a kvalitní zbraně, akce typu Crusader možná nezůstanou jen nostalgickou vzpomínkou.

NAPOLEON GAMES – OD HRÁČŮ PRO HRÁČE

Kořeny relativně malé české firmy sahají do roku 1994, kdy ji založil Jindřich Rohlík, bývalý autor časopisu Score a později i Level. O dva roky později vychází kvalitní dvourozměrná plošinovka Colony 28, která překvapila zejména tím, že ke klasickému střílení přidala velkou porci adventury. Hitem se však stalo až krokovací RPG Brány Skeldalu, jež hráčům představilo obrovský svět v ručně kreslené grafice. Rok 2002 znamenal průnik na mezinárodní trhy druhým pokračováním Bran Skeldalu s přízviskem Pátý učedník, které se mnohem více blížilo klasické adventuře, ale úspěchu svého předchůdce nedosáhlo. Bude Mutant dalším krokem na světovou herní scénu?

DROBKY

Sims, Pacman a další na známkách!

Francouzská pošta udělala na sklonku roku radost všem milovníkům virtuálních světů. Vydala totiž limitovanou edici 3 miliónů známek s názvem Hrdinové videoher. Francouzi se na dopisech budou setkávat například s motivy ze Sims, Pacmana, Zeldy, Prince of Persia nebo třeba Donkey Konga. Nechybí pochopitelně ani nejznámější archeoložka herního průmyslu Lara Croft. Nominální hodnota známek se pohybuje okolo 0,3 eura.

Zdroj: Inquirer

Pět tisíc dolarů za zničení mechaniky!

Společnost Starforce Technologies se rozhodla bojovat proti internetem kolujícím informacím, které obviňují výrobce známé protipirátské ochrany z nenávratného poškození CD/DVD mechaniky. Ochrana Starforce, která nedělá vrásky jen vlastníkům ilegálních kopií, ale dokáže také zavařit majitelům originálek, je podle nich obviňována neprávem. Ten, kdo bude schopen dokázat přímo v sídle společnosti souvislost mezi Starforce a likvidací mechaniky, získá odměnu 5 000 dolarů.

Zdroj: Starforce

České verze Quaka 4 a Fable později

Pokud stále čekáte na lokalizované verze klasické střílečky Quake 4 nebo originálního RPG Fable, asi vás nepotěšíme. Překlady obou her nabraly zpoždění. Se Stroggy v Quakovi 4 si tak budete moci v češtině (včetně dabingu) zašpásovat nejdříve počátkem února, na možnost projít si originálním světem Fable si počkáte zhruba stejnou dobu. Za zdržení může v obou případech technická náročnost lokalizace.

Zdroj: PR

Uwe Boll vyhrál, stvořil nejhorší film

Ptáte se někdy, proč většina hráčů nereaguje na vyslovení jména Uwe Boll nikterak pozitivně? Myslíte si, že německému režisérovi křivdí? Podle specializovaného filmového serveru Cinematical nikoli, redakce totiž vyhlásila Bollovo filmové zpracování legendární hororové adventury Alone in The Dark nejhorším filmem roku 2005.

Zdroj: Cinematical

Darkstar One

Platforma PC

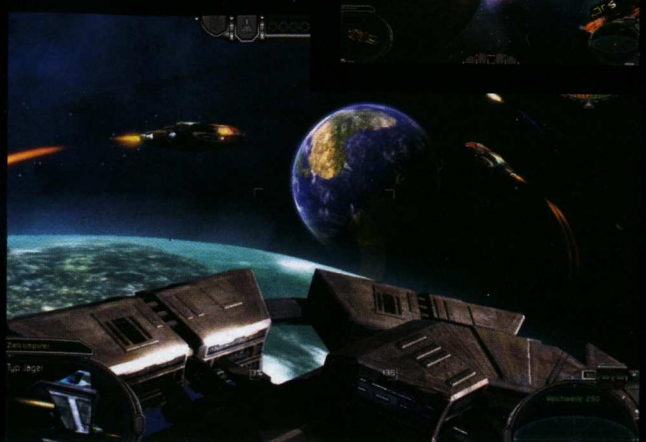
Žánr Vesmírný simulátor
Výrobce Ascaron Ent.
Vydavatel Ascaron Ent.
Homepage www.darkstar-one.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2006

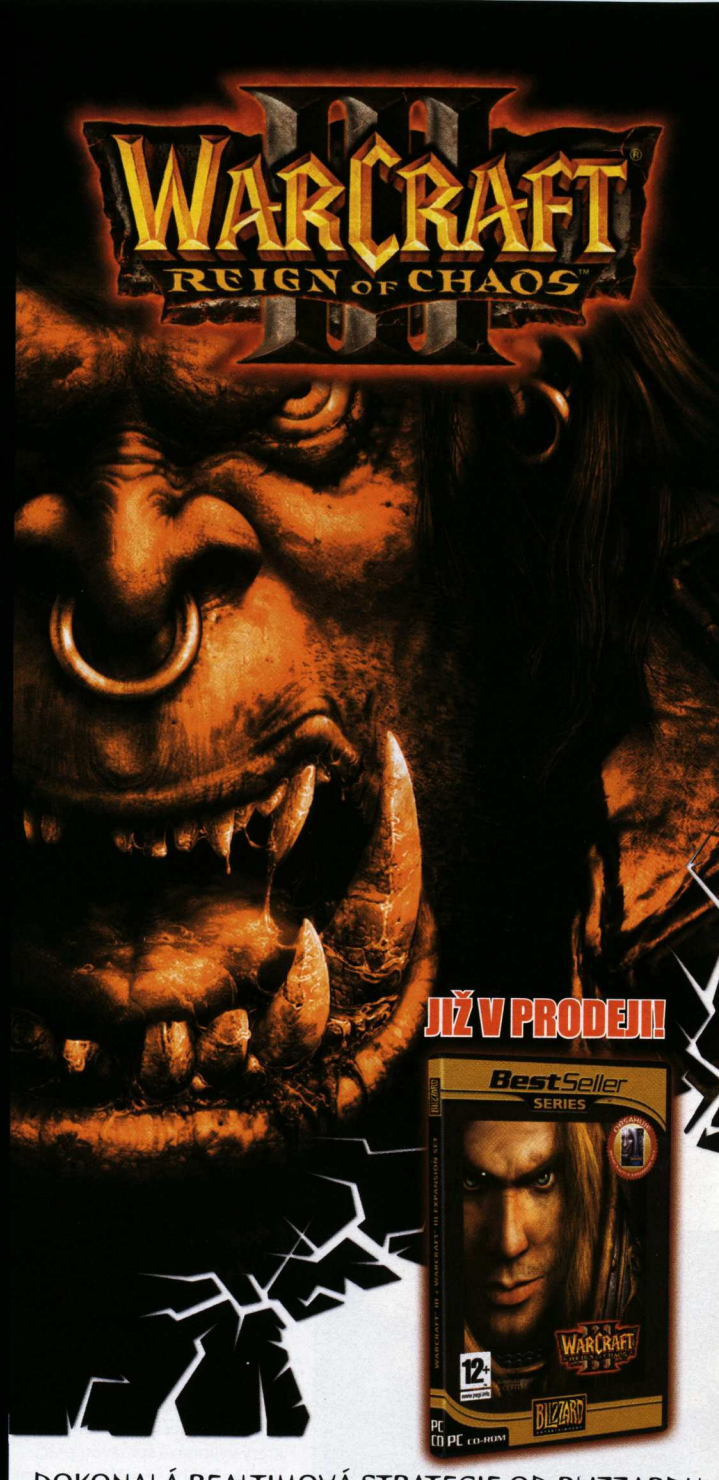
Německá firma Ascaron Entertainment se doposud věnovala spíše historickým a fantasy hrám typu Port Royale 2 nebo Sacred. S novým dílem se však hodlá odrazit ke hvězdám, stovky let do budoucnosti. Darkstar One postaví hráče před obrovský vesmír plný obydlených planet, šesti rozdílných ras a bohatých možností k výdělku. Na rozdíl od her typu Elite nebo Freelancer bychom měli být o poznání více vedeni příběhem, jenž se stává hlavním lákadlem titulu.

Před dávnými časy sužovala vesmír zdrcující válka, po jejímž překonání byla ustavena Nejvyšší rada, která dohlíží nad pořádkem v galaxiích. Z těch nejtemnějších koutů se však začíná vynořovat tajemná rasa Thulů a mír má rázem neplacenou dovolenou. Právě v tom okamžiku na scénu ve své kocábce Darkstar One připlouvá eskortní pilot Kayron Jarvis, aby přiložil svou ruku k mírovému tažení. Jak bylo řečeno, vlastní mise budou úzce svázány epickým příběhem, ovšem mezi nimi se otevře ohromná volnost k vydělávání finančních prostředků nejrůznější činností. Kayron může pašovat nelegální náklad, živit se jako lovec odměn nebo dál eskortovat transportní lodě.

Velkou pozornost věnují autoři problematice vylepšování vlastního korábu Drakstar One. Kayron jej zdědil po zavražděném otci, a jak se ukáže, jde o mocný pozůstatek prastaré civilizace. Podle toho co navěsíme na trup, křídla nebo pod kapotu Darstaru, definujeme, zda budeme ve výsledku létat ve slabé agilní stíhačce nebo naopak v těžkém bombardéru.

Svět Darkstar One bude čítat stovky planet, od plynových obrů, po žhavá slunce a mlhoviny, které zkrášlí pestrobarevná pozadí akčních přestřelek. Cíle vlastních misí mají být různorodé, jednou budeme stíhat piráty, podruhé se proletíme po povrhu nebo dokonce v jejím nitru. Grafická podívaná bude navíc vystavěna na relativně střídmých hardwarových nárocích: Procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM a 128MB grafická karta.





DOKONALÁ REALTIMOVÁ STRATEGIE OD BLIZZARDU NYNÍ V NOVÉ KOLEKCI OBSAHUJÍCÍ TAKÉ SKVĚLÝ DATADISK THE FROZEN THRONE!

Hra je kompletně v češtině!

battle.net
HRATELNÉ NA EVROPSKÝCH SERVERECH

CDPROJEKT
www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

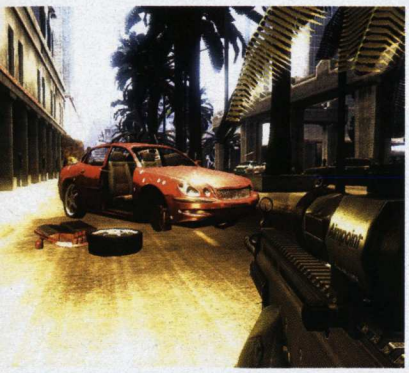
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard-europe.com

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, JULIUS MEINL, GAME SHOP, JRC, SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách NAY a TESCO.

© Blizzard Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena. The Frozen Throne a Reign of Chaos jsou obchodní známky a Warcraft, Battle.net a Blizzard Entertainment jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Blizzard Entertainment, Inc. v USA a/nebo dalších zemích. Windows je registrovaná obchodní známka Microsoft Corporation. Pentium je registrovaná obchodní známka Intel Corporation. Dolby a symbol dvojitého D jsou obchodní známky Dolby Laboratory. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

inzerce



Vojenská série s trademarkem spisovatele Toma Clancyho se poměrně dobře uvedla již prvním dílem. Ačkoliv pokračování vyšlo pouze na konzolích, přičemž PC verze byla po měsících vývoje zrušena, třetí díl se již připravuje na drtivý útok celým platformovým spektrem. Advanced Warfighter přitom není jen vylepšením svého předchůdce. Jedná se o separátně vyvíjený titul švédské společnosti Grin, která má pod vedením francouzského Ubisoftu ambice vytvořit něco více než jen vysoce realistickou vojenskou simulaci. Zajímavostí je, že firma původně pracovala na exkluzivních zakázkách pro švédskou armádu a samotný výkonný ředitel společnosti byl členem švédských speciálních jednotek.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Platforma :- PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GC

Žánr :- Vojenská akce
Výrobce :- Grin
Vydavatel :- Ubisoft
Homepage :- www.ghostrecon.com
Datum vydání :- Únor 2006

Advanced Warfighter hráči nedává jen možnost chopit se nejmodernějších zbraní a vydat se spolu se svým týmem likvidovat nepřátele. Hra by nás měla skutečně pohltit a připoutat svým příběhem a hustou atmosférou. Vžijeme se do role kapitána Scotta Mitchella, velitele speciálních jednotek klasifikace Integrated Warfighter, tedy supervojáků ověřených takovým kvantem nejmodernějších technologií, že samotný člověk je pouhým nosičem arzenálu, který vykonává špinavou práci. Většina hry by se měla odehrávat v prašném Mexiku, které autoři osobně navštívili za účelem pořízení referenčních fotografií a nahrávek. Ve dvanácti misích budeme nuceni zachránit prezidenta Spojených států nebo se zmocnit ukradených kódů k nukleárním zbraním.

Producent firmy Ubisoft, Mathieu Girard, ve svém rozhovoru pro server Worthplaying naznačil, že tvůrci nechtějí pouze vytvořit hru, kde bude po bojišti plavat anonymní kamera. Hráč při pohledu dolů uvidí své tělo a to bude precizně reagovat na své okolí – tisknout se k překážkám před nepřátelskou palbou, skákat.plavmé kotouly do úkrytu a podobně. Měli bychom mít pocit, že jsme ve válečné zóně, podpořeni několikačlennou jednotkou, kterou budeme ovládat jednoduchými příkazy. Zajímavě vypadají kamery umístěné na přilbě každého člena týmu. Jeho výhled si budeme moci zobrazit po straně obrazovky.

Nový Ghost Recon se vyjde v několika verzích. Na minulé generaci konzolí se setkáme spíše s průměrnou grafikou, ovšem na PC a všem s nálepkou next-gen to v plné parádě rozbalí firemní engine Diesel. Naftu naštěstí do počítače nebudeme nalévat , zato nový hardware zřejmě ano. Ačkoliv tvůrci slibují široké možnosti nastavení, podporovány budou nejmodernější efekty i hardwarové akcelerátory fyziky. Grin spolupracuje se společnostmi jako nVidia nebo Ageia, technická stránka by tak měla představovat špičku ve svém oboru.

Zajímavostí PC verze bude ovládání vlastního týmu. To bude realizováno jednak příkazy z pohledu první osoby, ale také přehlednou taktickou mapou. Koordinace hraje hlavní roli, tím spíše, že bude prostředí plně zničitelné. Hráč se může schovat za autem, ovšem když má nepřítel raketomet, auto na svém místě nevydrží dlouho. V jiném případě stačí těžký kulomet na prostřelení dveří. Advanced Warfighter slibuje živé bojiště i v multiplayeru, a to jak kooperativním, tak v soupeření dvou týmů.

DROBKY

Tvůrci UFO končí a začínají

ALTAR games

Už ve velkém tématickém článku minulého čísla jsme vás informovali o dluzích tvůrců Original War a UFO: Aftermath (Aftershock), společnosti Altar Interactive. Firmu nakonec opustili takřka všichni zaměstnanci a část z nich založila nové herní studio Altar Games. To bude pokračovat ve šlépějích svého předchůdce, chystá totiž vydání strategie UFO: Afterlight. Datum vydání neoficiálního následovníka legendární série X-COM nebylo oznámeno.

Zdroj: Tisková zpráva

Čeští vývojáři spojují své síly

Trojice tuzemských vývojářských studií se rozhodla čelit stále těžším podmínkám v herním průmyslu společně. Bohemia Interactive Studio (tvůrce Operace Flashpoint), Altar Games (více viz předchozí zpráva) a Black Element Software (Shade) vytvořily volné sdružení IDEA Games, které by mělo pomáhat všem zainteresovaným stranám při vyjednávání s vydavateli a účasti na zahraničních výstavách. V čele organizace je Slavomír Pavlíček, ředitel společnosti Cenega Publishing.

Zdroj: IDEA Games

Třetí filmový Resident Evil

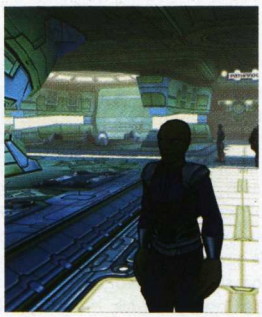
I když se o třetím filmu na motivy hororové akční hry Resident Evil spekulovalo už delší dobu, oficiálního potvrzení jsme se dočkali až nyní. Režisérem a zároveň scénáristou snímku s názvem Resident Evil: The Afterlife bude tvůrce prvního filmu, Paul W.S. Anderson. V hlavní roli se má objevit opět Milla Jovovich (coby Alice), kromě ní se máme těšit na Leona Kennedyho či policistku Jill Valentine.

Zdroj: csfd.cz

5 000 000 hráčů WoW

Popularita online hry World of Warcraft nezná mezí. Nedávno její tvůrci z Blizzardu oznámili dosažení magické hranice 5 000 000. zákazníka. Vzhledem k faktu, že hra vyšla teprve před rokem, se dá toto číslo považovat za velký úspěch. Populární MMORPG přitom stále expanduje. Nedávno mělo premiéru na Tchaj-wanu či v Hongkongu, letos se navíc chystá vydání datadisku Burning Crusade, o němž se dočtete v minulém Doupěti.

Zdroj: GameSpot



Seed

Platforma PC

Žánr MMORPG
Výrobce Runestone
Vydavatel Runestone
Homepage www.seedthegame.com
Datum vydání 3. dubna 2006

Když se řekne MMORPG, většina hráčů si kromě současné modly World of Warcraft představí tisíce hráčů bojujících s virtuálními monstry, případně souboje hráčů mezi sebou navzájem. Dánská firma Runestone se ve své prvotině Seed pokouší o nový přístup – zcela odstraňuje jakýkoliv boj a rozvíjí sociální stránku hry, komunikaci a spolupráci hráčů s vyššími kolektivními cíly, než je pouhé sbírání zkušeností.

Seed nás ve své charakteristicky komiksové cell shaded grafice zavede na kolonizační loď, která se před devíti sty lety odrazila od země, aby teraformovala vzdálenou planetu Da Vinci. Proces však ustrnul na smrtících mikrobech planety, a tak osadníci již desítky let stagnují v obrovské kovové věži. Rozvoj kolonie bude primárním cílem všech hráčů – obnoví kontakt se Zemí a pokusí se opět spustit teraformaci, nebo zůstanou nadále odříznutí ve vesmíru a budou jen rozšiřovat umělou základnu?

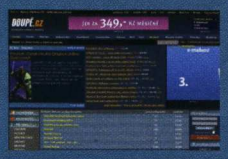
Absenci akce mají vyvážit herní příběhy, které se budou lišit pro každého hráče. Seed neobsahuje klasické schéma předdefinovaných úkolů, ale každému obyvateli kolonie generuje unikátní sled událostí závislých na jeho akcích a činech jeho přátel. Úkoly se dělí do několika úrovní – na personální (vyrobení určitého přístroje apod.), společné (zvolení nového administrátora kolonie) a na nejvyšším stupni je například opravení teraformovacích přístrojů, na němž se musí podílet všichni hráči v oblasti.

Důležitou roli v těsných útrobách obří instalace mají hrát emoce. Hra obsahuje na padesát různých projevů pocitů a podle toho, jak se budeme tvářit, se budou odvíjet dialogy, reakce NPC i ostatních hráčů. Zajímavě znějí povolání a schopnosti postav. Každý člen kolonie zastoupí speciální funkci, takže například pracovník v laboratoři musí ovládnout znalost vyspělých přístrojů, aby mohl obsluhovat analyzátor DNA. Třeba pak najde hrozící známky mikrobů, a přispěje tak chodu kolonie. Z dalších schopností jmenujme opravování, sestrojování nových zařízení podle početných plánů, obchodování nebo zlepšování sociálních vztahů, což využijeme zejména při zmiňované komunikaci s NPC.

Jak již bývá zvykem, Seed bude distribuován výhradně prostřednictvím internetu, na policích obchodů jej nenalezneme. Měsíční poplatky se mají pohybovat v rozmezí třinácti až patnácti eur, přičemž šetřit můžeme začít už nyní, spuštění ostrého provozu je plánováno již na počátek dubna. Od 9. ledna se navíc hráči mohou přihlásit k veřejnému betatestu.

NA WEBU

aneb co se děje na Doupě.cz



Jmenuje se Doupě, ale Doupě to není. Ačkoliv časopis, který držíte v ruce, a server www.doupe.cz mají stejné jméno, obhospodařují je dvě různé redakce, které fungují ve vzájemné symbióze. Všechny články, novinky i recenze jsou jiné. Nestačí vám jedna recenze na hru a chcete znát i jiný názor? Na webu se jej dozvíte, aniž byste museli kupovat další časopis. A při troše štěstí bude od vašeho oblíbeného autora z časopisu. Jako některé z nejzajímavějších článků z poslední doby…

Nejčtenější články

1. **PRVNÍ DOJMY: XBOX 360 V REDAKCI (112543)**
2. **VIDEORECENZE: NEED FOR SPEED: MOST WANTED (112495)**
3. **VIDEOREPORTÁŽ: XBOX 360 V AKCI (112603)**
4. **RECENZE: KING KONG (112460)**
5. **RECENZE: SKY FORCE (112504)**

TŘI VÁNOČNÍ RADY (112645)

Vánoce nejsou jen o dávání dárků, zdobení stromečku a uždibování cukroví. Vánoce jsou (nebo by měly být) o zamyšlení. Proto pro vás Doupě.cz na Štědrý den připravilo speciální vánoční úvahu. Není o Vánocích jako takových, rady v ní podávané jsou nadčasové, a tak stojí za přečtení i nyní. Na zamyšlení o životě totiž není nikdy pozdě.

VIDEOREPORTÁŽ: XBOX 360 V AKCI (112603)

Je hezké si o nových hrách či technologiích číst, ale nejzajímavější je vidět všechny novinky přímo v akci. Na webu jste proto měli možnost zhlédnout exkluzivní videoreportáž, v níž jste mohli přednosti nového Xboxu 360 zhodnotit na vlastní oči. Pokud máte pomalé připojení, videoreportáž najdete i na aktuálním DVD.

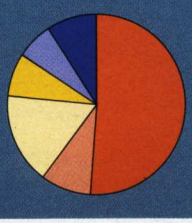
RECENZE FILMU: KING KONG (112584)

Jedním z nejčtenějších článků na přelomu roku byla recenze hitu jedenáctého Doupěte – opičího King Konga. Velký ohlas vzbudila i recenze filmu, který dorazil do kin prakticky zároveň s hrou. Vzhledem ke značně kontroverznímu hodnocení hned dvou recenzentů se okolo filmu strhla velká diskuse. Co si o návratu opičáka na filmová plátna myslíte vy?

Všechny články naleznete vyhledáním uvedeného čísla na adrese **www.doupe.cz**.

Anketa měsíce

CO ŘÍKÁTE NA NFS: MOST WANTED?



Super	52 %
Arkáda, ale dobrá	9 %
Nic převratného	16 %
Propadák	8 %
NFS mě nezajímá	6 %
Nehraji závodní hry	9 %

Ace Combat Zero

Platforma PS2

Žánr Letecká akce
Výrobce Namco
Vydavatel Namco
Homepage www.acecombat.jp
Datum vydání 2006

Ačkoliv by se mohlo zdát, že se na letecké simulátory zapomíná, není tomu tak. Série Ace Combat pro Playstation 2 je dlouhodobě úspěšným fenoménem, který má za sebou již pět vysoce hodnocených pokračování. Nyní se blíží šestý díl série s podtitulem The Belkan War. Půjde o prequel, vyprávějící události zhruba patnáct let před Ace Combat 5: The Unsung War. Jak fanoušci dobře vědí, příběh se odehrává v alternativní současnosti, kde státy a mezinárodní organizace sice nesou odlišná jména, nicméně nápadně připomínají současnou světovou realitu. Příběh jednotlivých dílů na sebe navazuje pouze v rámci historických událostí, takže se pokaždé setkáte s novou skupinou hrdinů a kdokoliv z nich může během hry zemřít (což se také často stává). Ace Combat se snaží ukazovat válku jako syrovou a krutou záležitost, ničící životy mnoha – což napomáhá hlubokému a emotivnímu zážitku z hraní.

Jakožto hra pro masový trh nebere Ace Combat simulaci letu příliš vážně: hráč má možnost na nižší obtížnosti přenechávat vzlet a přistání automatice, ovládání obstarává několik základních tlačítek. Na druhou stranu je většina letadel ve hře modelována v rámci maximální věrnosti skutečným předlohám a chování každého z nich odpovídá váze či schopnostem přesně podle reality. Věrohodné zpracování letadel je tradičně poznávacím znakem série. Playstation 2 a současné technologie možná nestačí na in-game zpracování zcela realistických modelů živých bytostí, nicméně automobily (série Gran Turismo) nebo letadla již vypadají věrohodně. Jen se podívejte na obrázky. Přidejte k tomu kvalitní světelné a speciální efekty: dostanete vysoce realistický zážitek z moderních leteckých soubojů.

O souboje jde především. Hra je rozdělena na jednotlivé mise, v jejichž rámci musíte plnit rozličné úkoly od útoku na specifický pozemní cíl přes odražení nepřátelských náletů až po doprovod a ochranu civilního letounu. Celou dobu se vám

budou snažit znepříjemňovat život piloti nepřátelských letounů. Umělá inteligence zaznamenala v šestém dílu další posun, protivníci vás tak budou zcela běžně lákat jediným

strojem do pasti, ve které se vám za záda pověsí další tři nepřátelé… což je pouze jeden z mnoha příkladů inteligentního chování AI ve hře. Nic se ovšem nevyrovná živému protihráči, a proto nechybí možnost multiplayeru na rozdělené obrazovce (bohužel se ani tentokrát nekoná podpora hry na internetu).

Zcela novým prvkem v rámci hratelnosti je průběžné vyhodnocování vašeho chování v misích a následné zařazení do kategorie voják, žoldák nebo rytíř. Hodnocení souvisí s vaší agresivitou a důsledností při poslouchání rozkazů nebo plnění vedlejších úkolů. Každé hodnocení přitom znamená jinou příběhovou linii, takže pokud budete hrát celou dobu jako nelítostný žoldák, příběh se bude přizpůsobovat vašemu chování. Nejen že to zvyšuje zajímavost herního zážitku, ale především jde o příslib slušné znovuhratelnosti. Série Ace Combat zatím nezklamala, takže nezbývá než se opět těšit a doufat v další rozšíření řad jejích fanoušků.

Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Jazykový koutek

TWO WORLDS – NOVÝ KONKURENT GOTHIC 3 A TES: OBLIVION

DOUPĚ KOMENTUJE

Tvorba kouzel je skutečně impozantní možností, jen kdyby to autoři tolik nepřeháněli s unikátností. Svá kouzla si mohli hráči sestavit například již v The Elder Scrolls: Daggerfall pomocí editoru Spellmaker a v několika dalších titulech.

„Unikátní systém magie – poprvé v historii žánru bude hráči dovoleno sestavovat vlastní kouzla."

„Two Worlds kombinují vysoce dynamický a sofistikovaný soubojový systém, jenž lze nejlépe přirovnat k prodejnímu hitu Star Wars: Knights of the Old Republic, s volností uznávané série Fallout."

DOUPĚ KOMENTUJE

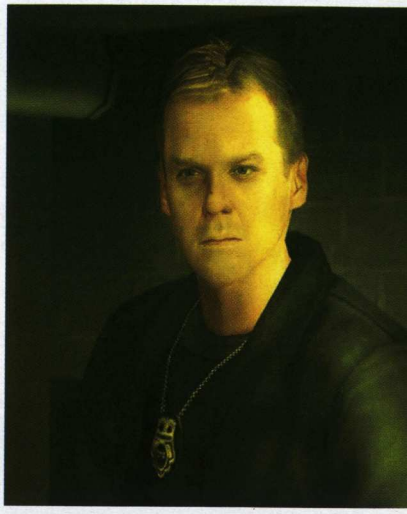
Trumfnout nepřekonatelný Fallout je nadlidský úkol, ovšem co kdyby tvůrci vzali slova z prohlášení doslova? Rytířům by vtiskli blastery, světelné meče a všechny draky i krásné princezny zasadili do postnukleární Ameriky. Nebo nám již raději dejte Fallout 3!

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES – REAL-TIME VARIACE SÉRIE HEROES OF MIGHT AND MAGIC

DOUPĚ KOMENTUJE

Manageři z GSC Gameworld dovedou burcovat lépe než leckterý politik po intravenózní aplikaci Red Bullu. Pokud bude vše skutečně tak filmové, budeme nejspíš titul hrát v kinech s popcornem a colou po boku. Citlivější jedinci by si měli raději vzít batoh papírových kapesníčků. Na druhou stranu se objevily ukázky z úžasných animovaných sekvencí hry, které velmi připomínají ty z druhého dílu návykového RPG Diablo. Je na epické filmovosti pravda? Tvůrcům bychom rádi věřili, případ problematického Stalkera v nás ale spíše vzbuzuje pochybnosti.

„Epická trilogie, spojující prvky RPG a RTS, která přinese zcela unikátní zážitek srovnatelný s nejlepšími epickými filmovými scénami po stránce měřítka, efektů i grafiky. Pohlcující příběh, který hráče nikdy nenechá chladného k osudu světa. Láska a nenávist, věrnost a zrada, zbabělost a služba – to vše promícháno, aby vytvořilo fantastickou hru a přivedlo fantazii do reality."



24: The Game

Platforma :- PS2

Žánr :- Akce z pohledu třetí osoby
Výrobce :- Sony
Vydavatel :- Sony
Homepage :- www.playstation.com
Datum vydání :- Březen 2006

Televizní seriál „24 hodin" byl zásluhou stanice Nova uveden také u nás a díky popularitě zejména první série ho jistě zná také každý z vás. Vypráví ve „skutečném čase" příběh jediného dne, jehož hlavním hrdinou je agent protiteroristické jednotky Jack Bauer (Keifer Sutherland) v Los Angeles současnosti. Jde o stále více oblíbený žánr politického thrilleru, proslaveného především spisovatelem Tomem Clancym (kromě jiného scénárista série Splinter Cell). 24 nabízí silné prvky detektivky, tradiční hollywoodské akce, stejně jako psychologické drama. Pokud jste televizní sérii viděli (vřele doporučuji verzi s titulky v původním znění, která u nás vyšla na DVD), dáte mi jistě za pravdu, že jde zcela právem o komerčně nejúspěšnější seriál současnosti (nejen v USA, odkud pochází).

Velký úspěch s sebou přináší pokračování (v současnosti běží v USA pátá sezóna, u nás byly zatím vysílány tři, které jsou nyní k dispozici na DVD) a samozřejmě také herní licenci. Získala ji samotná Sony a práci zadala svému studiu v Cambridge, jež má na svědomí nadprůměrné (bez výjimky akčně-adventurní) tituly typu Medievil, C-12, Primal nebo Ghosthunter. Do projektu byly investovány velké peníze a úsilí, jelikož jde o silnou licenci, slibující v případě kvalitního zpracování hry značný zájem fanoušků. Součástí investic bylo zapojení prakticky kompletního natáčecího týmu do vývoje hry: scénárista, režisér, kameraman, herci, hudebník… všichni se na hře podíleli. Díky tomu hra dosahuje stejné hloubky (pokud jde o příběh) a kvality (herecké výkony, práce kamery či kombinace několika záběrů zároveň, vynikající soundtrack s notoricky známými nápěvy) jako kterákoliv z televizních sezón tohoto seriálu.

Do redakce se nám dostala hratelná verze, obsahující několik prvních pasáží hry. Jde o překvapivě pestrý mix: od běhání a střílení přes divoké automobilové honičky po Los Angeles až po napínavé interaktivní vyslýchání svědků, zdařilé odstřelovačské mise nebo vyšetřovací práci s navigačním satelitním systémem. V průběhu hraní budete mít možnost ovládat několik různých postav, díky čemuž si vyzkoušíte téměř všechny druhy činností, zaměstnávající agenty protiteroristické jednotky v LA. Hra má obsahovat celkem stovku jednotlivých misí a občas vás (zvládnutelně) přitlačí časovým limitem (celý příběh se odehrává paralelně během 24 hodin). Hratelná verze mne v žádném ohledu nezklamala. Nejpříjemnějším překvapením je ovšem lokalizace (titulky) do češtiny, což je u PS2 hry zatím neobvyklá věc a ukazuje to kromě jiného na velkou důvěru Sony v její prodejnost.

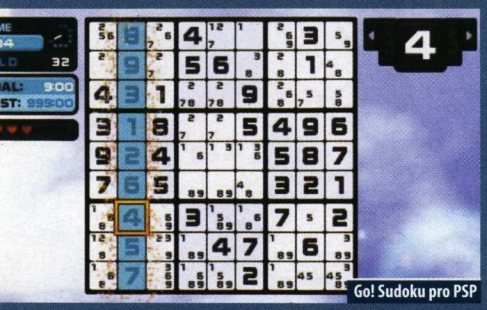
SEZÓNA ČÍSLO 2,5

Jakým způsobem zapadá příběh hry do děje televizního seriálu? Hra vypráví události mezi druhou a třetí televizní sezónou, kde doposud zela značně neobjasněná propast tří (filmových) let. Dozvíte se, jak se prezident USA uzdravil z atentátu, proč se Jackova půvabná dcera Kim (Elisha Cuthbert) přidala k protiteroristické jednotce a další. Jelikož za příběhem stojí tvůrci televizní série, nemůže si jej nechat žádný fanoušek ujít.

FENOMÉN SUDOKU

1	6	4						2
2			4		3	9	1	
		5		8		4		7
	9				6	5		
5			1		2			8
		8	9				3	
8		9		4		2		
	7	3	5		9			1
4						6	7	9

Sudoku je ve světě i u nás stále populárnější logická hra, jejíž název vznikl z japonského „Súdži wa dokušin ni kagiru" (volný překlad „vlož každé jedno číslo do vymezeného prostoru"). Nejedná se však o japonskou hru. Její prvopočátky se datují do 80. let minulého století, kdy se objevila v americkém magazínu o hlavolamech. Obliby a úspěchu se ale dočkala teprve v zemi vycházejícího slunce, odkud v posledních měsících putuje napříč celým světem. Její úspěch potvrzuje i kandidatura názvu Sudoku v anketě Slovo roku 2005. Co se ale skrývá v pozadí logické hry, která se z popsaných listů papíru stěhuje do světa multimediální zábavy?



Základem hry je tabulka o devíti sloupcích a devíti řádcích s několika doplněnými políčky. Vaším cílem je v co nejkratším čase doplnit celou tabulku o zbývající číslice v rozmezí 1 – 9. To vše tak, aby se žádná z číslic v žádném sloupci, řádku, ani v jednom z devíti čtverců 3×3 neopakovala. V současné době je Sudoku vydáváno nejen v knižní podobě, ale také jako pravidelná příloha mnoha světových deníků. Nedávno se mezi ně zařadily také Lidové noviny. Celkové množství kombinací a variací hry bylo vyčísleno na neuvěřitelných 6,67 triliard.

V herním světě se Sudoku šíří stejně rychle, jako v tom skutečném. Aktuálně můžete na internetu stáhnout verzi pro mobilní telefony, stejně jako kapesní počítače. Programy pro PC (online verzi nevyjímaje) jsou pak samozřejmostí. Jedním z prvních příkladů komerčního využití myšlenky je hra Go! Sudoku pro kapesní Playstation Portable, jejíž recenzi vám zprostředkuje webové Doupě.cz (stačí do vyhledávání zadat ID článku, které je 112694). Více se o fenoménu Sudoku můžete dozvědět z níže zmíněných stránek.

KDE HLEDAT?

www.sudoku.com – anglická stránka s detailním popisem hry a možností zakoupení počítačového programu

sudoku.wz.cz – česká stránka s informacemi o hře i jejích principech, obsahující mimo jiné online verzi hry

www.sudoku-league.com/cz/ – česká liga Sudoku

Heroes of Annihilated Empires

Platforma :- PC

Žánr :- RTS / RPG
Výrobce :- GSC Gameworld
Vydavatel :- Koch Media
Homepage :- www.heroesofae.com
Datum vydání :- Září 2006

Jméno Heroes of Might and Magic má v herním světě silné postavení, a to tím spíše, když se na nás řítí pátý díl, jenž jsme vám představili minule. Tahová fantasy strategie protkaná řadou RPG prvků nyní inspirovala ukrajinské studio GSC Gameworld (tvůrce odkládané herní zombie Stalker), které chce ve své mutaci povedeného herního konceptu dotáhnout bitvy masivních armád k dokonalosti a zabalit je do real-time systému. Stejně jako HoMaM nebudou ani HoAE (čest zkratkám!) troškařit – již nyní se počítá s celou trilogií.

Heroes of Annihilated Empires vdechnou život komplexnímu fantasy světu, kde proti sobě v epické válce bojuje šest rozdílných ras. Zápletka nebude pouze plytkým pojítkem patnácti rozsáhlých misí v kampani pro jednoho hráče. Ve vysoce kvalitních animacích máme být svědky velkých spojenectví, zrady, úskoků, zbabělosti a mnoha příběhových peripetií. Pojistkou příběhu se má stát spisovatel Ilya Novak, který na základě hry vytvoří knižní novelu, podobně jak to se svými hrami praktikuje například Blizzard. Za tisícihlavými armádami budou podobně jako v HoMaM stát silní hrdinové s klasickými RPG statistikami, a to buď obrannými, nebo útočnými. Hrdinů bude osmnáct, každý s vlastními specifickými schopnostmi, historií a motivacemi k válce.

Na první pohled zaujme propracovaná grafika, která běží na základu silně modifikovaného enginu ze strategie Cossacks 2. Autoři zajímavě zkombinovali 2D a 3D prvky, takže lze ve výsledku rozeznat doslova každý list ve vlnících se korunách stromů nebo jednotlivé kvádry na zdech rozpadávajících se budov. Těžištěm Heroes of Annihilated Empires budou především masivní bitvy obrovských armád. Hra dovolí zobrazit až čtyřiašedesát tisíc jednotek, kterým budou velet jednotliví hrdinové.

Přes sto typů vojáků a sedmdesát staveb se rozdělí mezi šest diametrálně odlišných ras. Rozdílné budou jednotky, technologické stromy, školy magie, města a dokonce i prostředí charakteristické pro tu kterou stranu. Ke klasické diferenciaci na lidi, démony, nemrtvé a další se přidá řada neutrálních kmenů, které bude hráč moci na mapách potkat a případně je zrekrutovat na svou stranu. Ovšem pozor! Některé kmeny jsou od přírody agresivní a při špatné diplomacii mohou zvrátit průběh bitvy v hráčům neprospěch.

GSC Gameworld si nejvíce zakládá na důsledném prolnutí strategie, odehrávající se v reálném čase, a RPG. Hrdinové proto budou za úspěchy v boji sbírat zkušenosti, ovšem zde vývoj nekončí. Hráč se může ponořit do různých dungeonů a ruin v honbě za magickými artefakty. Neméně propracovaná bude také magie, jež zahrne kouzla na drcení nepřátelských armád, podporu a oživování vlastních nebo přivolávání posil z jiných sfér. Síťově pozitivním nabídne hra multiplayer se zajímavou možností hrát kooperativně za jednu rasu v několika lidech. Heroes of Annihilated Empires byli nedávno odloženi na konec tohoto roku, věříme, že je nestihne stejný osud jako problematický Stalker.

Call of Juarez

Ještě donedávna byla nejoblíbenějším tématem počítačových akcí vietnamská válka. Dnes se vývojáři chytají atraktivního settingu Divokého západu. Zábavný, ale lineární titul GUN (recenzovaný v minulém čísle) ukázal všem budoucím hrám cestu, zatímco v texaském studiu Darkroom se připravuje westernové dobrodružství Lawman. Nelení ani naši polští sousedé, autoři sci-fi akce Chrome, kteří svou pistolnickou vizi prezentují ve svém (o něco lépe) vyhlížejícím projektu Call of Juarez.

Hra se bude lišit od zbytku produkce zejména podáním příběhu. Dění totiž budeme sledovat ze dvou perspektiv – z pohledu násilnického pistolníka, nyní „napraveného" reverenda Raye, a jeho synovce Billyho. Billy má za sebou trpké dětství plné útěků z domova, ovšem když se jednoho dne vrací, najde svou rodinu zmasakrovanou a na zdi jen připíchnutý lístek s krátkým vzkazem „Call of Juarez". Co whiskou opitý pouštní čert nechtěl, ve stejném okamžiku vstupuje do domu Ray a uzří Billyho sklánět se nad mrtvolami se zbraní v ruce. Billy zpanikaří, prchne a pro Raye začíná dlouhý lov na nevinného vraha. Kdo je však Juarez a proč je jeho jméno spojeno s masakrem?

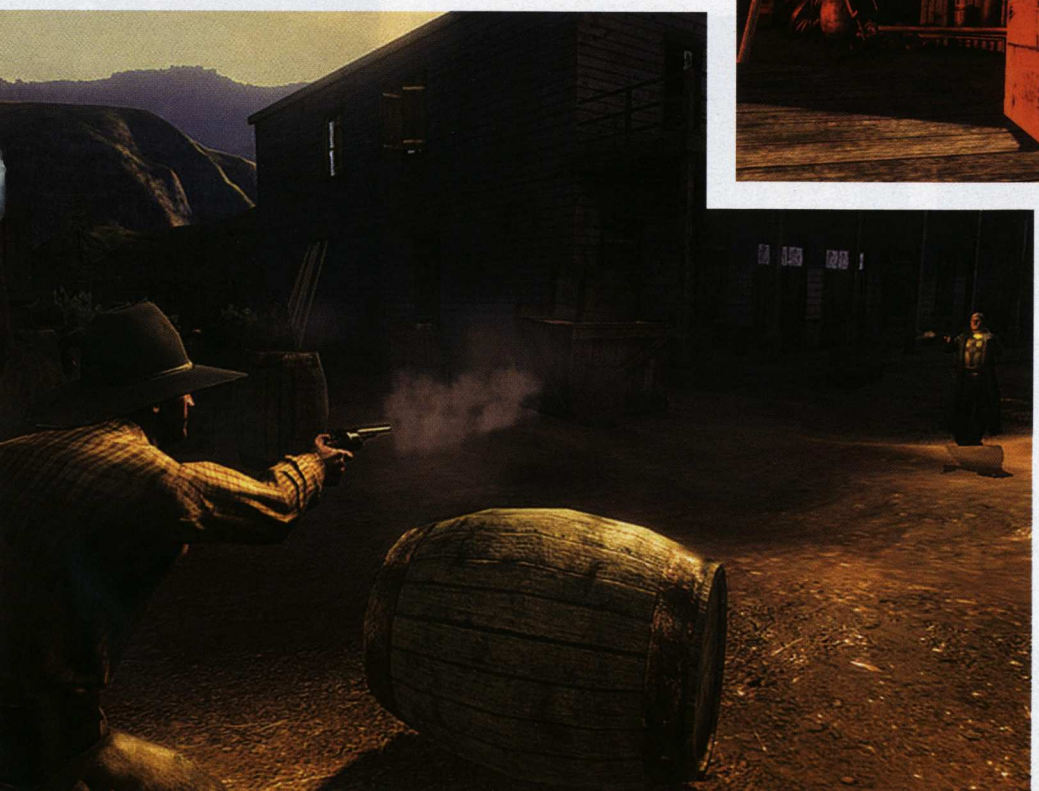
Stejně jako GUN zahrne Call of Juarez kompletní scenérii Divokého západu včetně otřískaných měst a nehostinných prérií. Metropole by však nyní měly být plné autonomních obyvatel, reagujících na hráčovy činy. Například při hře za Raye můžeme cestou ulicemi předčítat řádky z Bible – někteří měšťané budou se zaujetím naslouchat, jiní se znechuceně odvrátí. Slovo Boží bude mít i bojovou roli. V přestřelkách se můžou labilnější pistolníci divokého kázání zaleknout a utéct z boje, nebo jen na několik cenných okamžiků zaváhají, abychom je mohli odeslat na onen svět. Ray bude i přes své kněžství obecně mužem od rány. Kulkami nešetří a hráč může s jeho pomocí dokonce vykopávat dveře, skopávat protivníky na zem a praktikovat jiné zásady neférboje.

Hra za Billyho se naopak ponese v duchu stealth akcí, častého plížení a využívání prostředí. Jako mladík doskočí dál než reverend, a dostane se tak i na jinak nepřístupná místa. Zdravý základ arzenálu tvoří bič a standardní kolty, nicméně později se přidá celá řada dobových zbraní s reálnou předlohou, přes pušky až po luky. Techland zpracoval zajímavě míření, kdy se vzdálené pozadí rozmlží a lidské cíle naopak zesvětlí, aby mohl hráč přesněji zacílit. Kromě míření nabídne hra další dva druhy střelby. Lze uchopit zbraň do jedné ruky a druhou bleskově natahovat kohoutek v rapidní, ale nepřesné palbě. Poslední mód nese jméno „koncentrace" a nejde o nic jiného než o zpomalení času s automatickým zaměřováním cílů, stejně jako v GUN.

Podobnost se jmenovanou hrou tím nicméně nekončí. Dalším, ovšem veskrze pozitivním faktorem je přítomnost koně. Hráč může z koňského hřbetu střílet, ohánět se bičem, přejíždět protivníky nebo se přehoupnout na jednu stranu a použít zvíře jako štít. Graficky vypadá Call of Juarez velmi povedeně a bohatěji než několikrát zmiňovaná GUN, přestože využívá poměrně starý engine Chrome. K novinkám lze přičíst simulaci materiálů, takže dřevo půjde realisticky zapálit. Příběhové vyprávění pro jednoho doplní multiplayer orientovaný na soupeření dvou týmů, kde na sebe vezmeme podobu pistolnických legend jako Wyatt Eartp nebo Jesse James.

Platforma PC

Žánr Akce
Výrobce Techland
Vydavatel Zatím není
Homepage www.callofjuarez.com
Datum vydání Březen 2006



Forbidden Siren 2

Nedoceněná trhem a podhodnocená většinou novinářů, tak dopadla revoluční hra Forbidden Siren dva roky zpět. Přitom jde možná o nejděsivější herní horor všech dob (kromě jiného zásluhou vynikající grafiky, ozvučení a celkového designu), který navíc kříží žánr survival hororu a stealth akci. K tomu přidejte využití fotorealistických postav, vypadajících skutečněji než cokoliv, co jste zatím ve hrách viděli (především díky obličejům). Příběh vyprávěl o prokletém ostrově kdesi v Japonsku, kde žije pouze malá komunita rybářů s rodinami v malé zastaralé vesnici. Jednou za několik stovek let se tam mořský příliv promění v krvavé vlny, z nichž se vracejí na svět mrtví a uctívají démony prapodivnými rituály zahrnujícími lidské oběti.

Hra vás postupně stavěla do role několika z obyvatel ostrova, od malých bezbranných dětí po vojáky nebo lovce. Většinu času jste museli přežívat v prostředí zamořeném nepřáteli za pomoci ukrývání se a plížení. Kdo si proležel pár hodin v místním lese, zatímco stromy šuměly krvavým deštěm a tmu prozařovaly kromě bouřkových blesků také svítilny nemrtvých pronásledovatelů, ten mi jistě dá zapravdu: Siren je výjimečně strašidelná hra, na kterou se nezapomíná. Výjimečná je také díky unikátní možnosti podívat se na herní svět kdykoliv očima vašich pronásledovatelů (během toho je ovšem vaše postava soustředěná a zranitelná).

Nyní přichází na svět druhý díl – a samozřejmě slibuje být ve všech ohledech lepší. Hodlá přitom zachovat unikátní atmosféru, která je zcela věrná tradičním japonským filmovým hororům (Kruh, Nenávist, Temné vody). V tom má hře dopomoci zachovaný koncept japonských dialogů s anglickými titulky nebo věrohodné zpracování předmětů denní potřeby japonských rybářů (tvůrčí tým strávil dlouhou dobu objížděním starých rybářských osad a sbíráním fotografických podkladů pro reálný vzhled hry).

Zatím není jisté, zda budete opět hrát za několik různých postav v časových intervalech roztroušených v rámci jedné děsivé noci. Demo předváděné na TGS 2005 obsahovalo krátkou cestu mladého chlapce, který se probere na dně studny uprostřed lesa. Když se dostane ven, narazí na dívku a ta se k němu přidá. Následně musí utíkat před podivně nemocným člověkem, kterému se nakonec chlapec postaví vyzbrojen mohutnou stromovou větví. Stejně jako v případě první hry, vše je utopeno ve tmě a obraz zrní speciálními filtry, takže ve slabém světle svítilny napínáte oči a zoufale se snažíte dohlédnout co nejdál. Doufejme, že autoři poněkud přiblíží obtížnost hry masovému trhu, jelikož první díl z velké části propadl právě díky nesnesitelnému realismu (zemřít bylo příliš snadné, zvláště ke konci hry). Siren si zájem veřejnosti rozhodně zaslouží. Pomoci by mohl také film, který je na motivy této hry právě dokončován (také v Japonsku).

Platforma :· PS2

Žánr :· Stealth horor
Výrobce :· Sony
Vydavatel :· Sony
Homepage :· www.forbidden-siren.com
Datum vydání :· 2006

Jednou větou

Internetem se několik dní šířila fáma, podle které měl být Unreal Tournament 2007 vlajkovým titulem PS3 – hra podle vyjádření tvůrce však vyjde jako první na PC a na PS3 se zpožděním.

Splinter Cell: Double Agent se u nás objeví i v české verzi; lokalizaci hry, která má stát v mateřštině 999 Kč, připraví distributorská společnost Playman.

ZPRÁVY

Těsně před uzávěrkou byl oznámen vývoj třetího dílu šílené akce Serious Sam 3, který prý má být více zaměřen na multiplayer.

Povedené slovenské RPG Kult se dočká pokračování s názvem Heretic Kingdoms 2.

Kvůli podvodům bylo zrušeno dalších 18 tisíc účtů momentálně nejpopulárnější MMORPG, World of Warcraft.

Jízdní řád

17. 01.

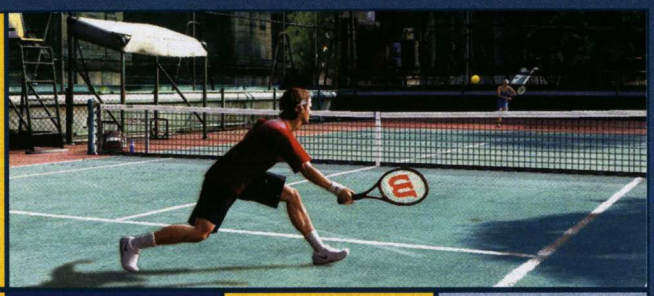
Lednové Doupě s exkluzivním speciálem Xbox 360 a plnými hrami Kreed a SWINE dorazilo na stánky

18. 01.

25 to Life (PC, PS2, Xbox)
Ape Escape 3 (PS2)
SnowCross 2 Featuring Blair Morgan (PS2)

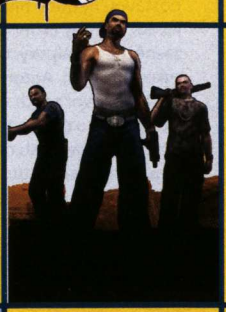
19. 01.

Rugby Challenge 2006 (PC)



23. 01.

College Hoops (X360)
Top Spin 2 (X360, GBA)

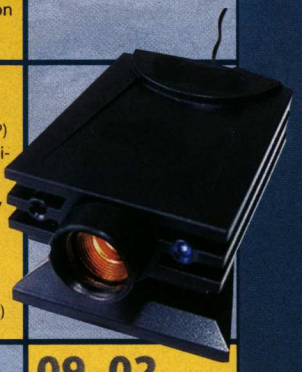


25. 01.

Torino 2006: XX Olympic Winter Games (PC, PS2, Xbox)
Playboy: The Mansion Party Pack (PC)

27. 01.

Bust-a-Move DS (NDS)
NBA 2K6 (PS2, Xbox)
NHL 2K6 (PS2, Xbox)
Prince of Persia: Warrior Within (NDS)
Samurai Shodown V (Xbox)
Space Invaders Evolution (PSP)



30. 01.

ALFA: Antiterror (PC)
Empire in Arms (PC)
Rogue Trooper (PS2, Xbox)
UFO: Aftershock (Xbox)
You Are Empty (PC)

31. 01.

Bad Day L.A. (Xbox)
Kreed: Battle for Savitar (PC)
Legend of Mir 3 (PC)
Pathologic (PC)
SiN Episodes: Emergency (PC)
Star Wolves (PC)

01. 02.

Advent Shadow (PSP)
Anarchy Online: Lost Eden (PC)
Company of Heroes (PC)
EyeToy: Chat (PS2)
Hellgate: London (PC)
L.A. Rush (PC)

02. 02.

50 Cent: Bulletproof (PSP)
Mortal Kombat: Deception (PSP)
Scarface (PC, PS2, Xbox, X360)
Stargate SG-1: The Alliance (PC)
Tales of Legendia (PS2)
UFO: Extraterrestrials (PC)

04. 02.

50 Cent: Bulletproof (PSP)
Daxter (PSP)
Neverend (PC)
Snow (PC, Xbox)

07. 02.

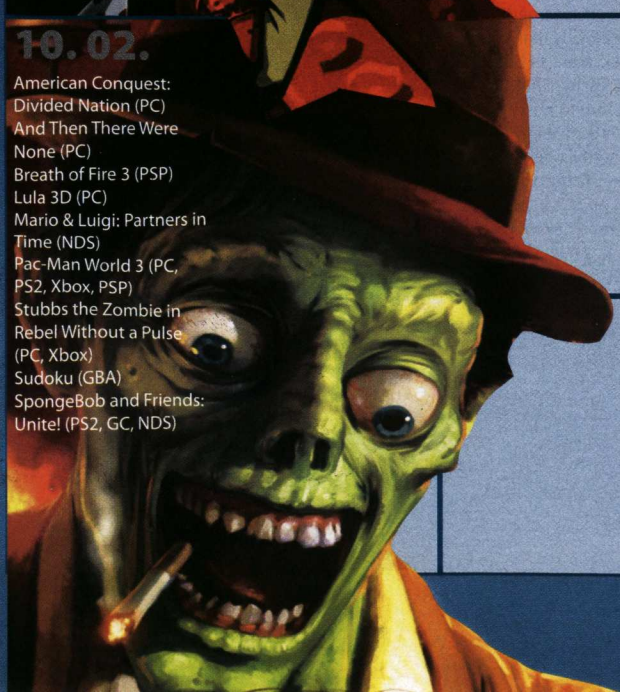
Command & Conquer The First Decade (PC)
EA Sports Arena Football (PS2, Xbox)
Specnaz: Project Wolf (PC)
Street Fighter Alpha 3 (PSP)
The King of Fighters (Xbox)
World Soccer Winning Eleven 9 (PS2, PSP)

09. 02.

Tales of Eternia (PSP)

10. 02.

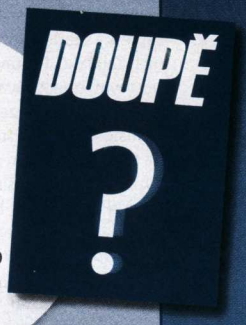
American Conquest: Divided Nation (PC)
And Then There Were None (PC)
Breath of Fire 3 (PSP)
Lula 3D (PC)
Mario & Luigi: Partners in Time (NDS)
Pac-Man World 3 (PC, PS2, Xbox, PSP)
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse (PC, Xbox)
Sudoku (GBA)
SpongeBob and Friends: Unite! (PS2, GC, NDS)



14. 02.

VYRAZTE DO ULIC!

Únorové Doupě dorazilo na stánky a na svých 116 stran nabízí nejen téma o nejmocnějších osobnostech herního průmyslu, na CD/DVD příloze vás také čeká plná hra Caesar III.



BLESKEM ZE SVĚTA HER

Až vyrostu, stanu se oficírem

Pokud jste se stále nepřejedli strategií z období druhé světové války, zbystřete. Vývojový tým 3Agame ohlásil práce na nadějně vypadající válečné 3D RTS jménem **Officers**. Ta by nám měla nabídnout zhruba tisíci první pohled na druhou světovou válku se třemi hratelnými stranami – Němci, Sovětským svazem a Spojenými státy. Kromě jiného by hra měla vynikat perfektní grafikou, důrazem na taktiku, vypiplanou hratelností nebo možností ovládat najednou až 500 vojáků. Hodně slibně rovněž zní možnost takřka absolutní destrukce terénu, střídání počasí nebo denních a nočních cyklů.

Strach má jméno Scratches

Bojíte se rádi? V tom případě by se vám mohla líbit připravovaná hororová hra **Scratches** od tvůrčího týmu Nucleosys. I když by mohl kdekdo podle vypuštěných obrázků nabýt dojmu, že jde o další z řady akčních survival hororů, opak je pravdou. Scratches spadají do ranku klasických adventur. Děj hry je zasazen do Anglie osmdesátých let minulého století a hlavním hrdinou je jistý zbohatlík, který si koupil vilu obestřenou řadou tajemství. To však zjistí až po svém nastěhování a zjištění mu samozřejmě nedá spát. V domě se navíc začnou objevovat duchové mrtvých a jiné astrální bytosti. Jeho úkolem bude pochopitelně vypátrat, co se tu vlastně stalo, a vzniklou situaci vyřešit.

Na svahy s prknem na nohou

Letošní zima stojí skutečně za to – na horách záplavy sněhu a na monitorech **Stoked Rider featuring Tommy Brunner**. Právě takový název nese připravovaná snowboardová hra od rakouského studia Bongfish. Hlavní postavou nebude nikdo jiný než profesionální jezdec Tommy Brunner, s nímž můžete na zasněžených alpských svazích provádět jeden trik za druhým. Autoři slibují dva různé módy, přičemž první z nich nabídne klasický závod více jezdců a druhý mnohem méně hektičtější freeride. V závislosti na vaší úspěšnosti ve hře se vám budou postupně vylepšovat jízdní aspekty prkna a stejně tak získáte přístup k lepší výstroji. Aby vás hra jen tak neomrzela, bude k ní přiložen i editor tratí, s nímž si bude moci každý stvořit svah svých snů.

S elitními žoldáky do ulic

Máte v paměti napínavou tahovou strategii z tropické džungle Jagged Alliance, ve které jsme do akce vysílali po zuby ozbrojené elitní žoldáky? Pak by vás mohl zaujmout připravovaný titul **Brigade E5: New Jagged Union**, ve kterém se podíváme do slunečného státu Palinero balancujícího na pokraji občanské války. Autorem scénáře je Shaun Lyng, designér samotné Jagged Alliance, takže by se hráči měli dočkat kvalitní politické zápletky s řadou komplotů pro práci námezdních zabijáků. Postavy si budeme opět poctivě pěstovat, opečovávat a vybavovat je celou plejádou smrtícího arzenálu. Samotná hra by měla představovat mezistupeň mezi strategiemi na tahy a v reálném čase. Tvůrčí tým Aperion vyzdvihuje především svůj vlastní systém zvaný Smart Pause Mode. Brigade E5 je ve vývoji již nějaký ten rok, ovšem nyní to vypadá, že by v březnu tohoto roku skutečně mohla vyjít.

Pozor, tohle auto řídí blázen!

I když si dnes na skoro zapomenutou sérii Micromachines vzpomene jen málokdo, její odkaz je stále živý. Přesně tohle vás musí napadnout při pohledu na připravovanou hru **Mad Tracks**, která nabídne v podstatě to samé, co zmiňovaná legenda, pouze v modernějším hávu. Závodní arkáda přinese závody malých a neuvěřitelně rychlých autíček, které se budou odehrávat v obývacím pokoji, kuchyni nebo v jiných částech domu. Všemi těmito místy povedou desítky bláznivých tratí, na nichž se musíte utkat se svými oponenty a někdy se nesmíte bát použít i zákeřnější způsoby. Za tímto účelem budete moci po cestě sbírat nejrůznější zbraně, jako jsou třeba naváděné rakety nebo olejové skvrny. A kdy na nás tohle závodní běsnění dolehne? Již brzy – jako datum vydání je stanoven tento únor.

Pohled z kokpitu Jet Thunderu

Píše se rok 1982 a titulní stránky novin plní informace o ozbrojeném konfliktu mezi Argentinou a Velkou Británií. Jako jeden z elitních pilotů budete mít za úkol plnit nebezpečné mise nad nepřátelským územím a přitom si chránit vlastní život. Připravovaný **Jet Thunder** by měl přinést realistický zážitek a spoustu autentických bojových strojů, s nimiž se vznesete k lítým bojům v oblacích. Skalní fandy jistě potěší velký důraz na detail, což je znát například na kabině kokpitu letounu.

BYZNY$

Nokia opouští loď jménem N-Gage

Finská Nokia poprvé otevřeně přiznala neúspěch multifunkčního zařízení N Gage, které v sobě kombinuje herní handheld a mobilní telefon. Zástupce skandinávského telekomunikačního giganta Antii Vasara v několika rozhovorech potvrdil, že firma neplánuje další verze N-Gage a raději se bude soustředit na jiná média mobilní zábavy. N-Gage podle jeho slov „neznamenala úspěch, který by vyústil ve vznik nové platformy", a Nokia se proto hodlá orientovat především na integraci herního software do telefonů Series 60. Podpora zařízení N-Gage a N-Gage QD ale stále pokračuje. Nokia nedávno oznámila vydání nového softwaru a spuštění internetového obchodu prodávajícího hardware a příslušenství. Společnost též nadále provozuje online herní službu N-Gage Arena.

Illusion Softworks usilují o státní dotaci

Illusion Softworks jsou první českou firmou zaměřenou na vývoj počítačových her, která usiluje o poskytnutí dotace v rámci Operačního programu Průmysl a podnikání, jenž zajišťuje komplexní podporu malého a středního podnikání s využitím prostředků strukturálních fondů Evropské Unie. Řídícím orgánem programu je Ministerstvo průmyslu a obchodu, které na základě podaných žádostí rozhoduje o udělení úvěrů či dotací v několika kategoriích. Konkrétně byl brněnským Illusion Softworks schválen projekt v rámci programu Inovace a nyní probíhají další procedury, které by mohly vyústit v poskytnutí dotace.

Prvenství Xboxu 360 nemusí být výhrou

Šéf americké divize Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, zpochybňuje význam brzkého startu konzole Xbox 360. „Být prvním na trhu neznamená automatickou výhodu. Zákazníci si naše platformy oblíbili pro jejich obsah a nabídku her, ne z důvodu, že jsme s nimi přišli na trh jako první," prohlásil Hirai v rozhovoru pro americký Official PlayStation Magazine. Připomeňme, že sama Sony získala v případě PlayStation 2 brzkým startem náskok třech až pěti milionů kusů konzole. Kaz Hirai ve zmíněném rozhovoru potvrdil také nový design ovladače pro PlayStation 3, na kterém se podle zveřejněných informací stále pracuje. „Stvořili jsme dvě konzole s prakticky totožnou podobou ovladače a nyní nastal čas pro změnu." Konkrétní podoba ovládacích prvků PS3 ale bude pravděpodobně zveřejněna až na květnové E3.

Zaostřeno: prodejnost Xbox 360

22. listopadu – Zahájení prodeje v Severní Americe.

2. prosince – Zahájení prodeje v Evropě, k dispozici je pouhých 300 000 kusů. V ČR se konzole objevuje v několika řetězcích a internetových prodejnách. Mizí během několika následujících dnů.

7. prosince – Xbox 360 se stal nejrychleji prodávanou konzolí ve Velké Británii – prodalo se ho přes 70 tisíc kusů za víkend.

9. prosince – První hry pro Xbox 360 se objevují na warezových kanálech.

10. prosince – Analytici odhadují, že by při současné poptávce mohl Microsoft prodat i trojnásobek konzolí – pokud by je měl k dispozici.

13. prosince – Ozývají se hlasy odborníků, podle kterých jsou dodávky konzole Xbox 360 menší, než se předpokládalo.

13. prosince – Čísla z Japonska: za první víkend zmizelo z obchodů 28 % dodaných konzolí (zhruba 42 tisíc).

14. prosince – První nezávislé výsledky potvrzují prodej více než 325 tisíc kusů Xbox 360 v Severní Americe v průběhu prvních devíti dnů. Na vrcholku popularity ční mezi hrami Call of Duty 2.

16. prosince – Zatímco v případě původního Xboxu připadly na jednu konzoli 2,4 prodaných titulů, u Xbox 360 si každý majitel zatím zakoupil v průměru 3,9 her.

22. prosince – Microsoft vypustil do světa novou zásilku konzolí, která je však podle prodejců „malá a nedostačující".

1. ledna – Analytici snížili odhad kusů, které se podařilo prodat do konce roku 2005. Zatímco původně předpokládali, že z obchodů zmizí zhruba 2 miliony Xboxů 360, nové číslo se zastavilo na hranici 1,2 milionu.

XBOX 360

PRODEJNOST PC HER V USA (LISTOPAD 2005, NPDGROUP)

1. Call of Duty 2 (Activision)
2. Age of Empires 3 (Microsoft)
3. Civilization IV (2K Games)
4. Star Wars Battlefront II (LucasArts)
5. World of Warcraft (VU Games)
6. The Sims 2 Nightlife (Electronic Arts)
7. RollerCoaster Tycoon 3 (Atari)
8. The Sims 2 (Electronic Arts)
9. City of Villains (NCsoft)
10. Battlefield 2: Special Forces (Electronic Arts)

PRODEJNOST PC HER VE VELKÉ BRITÁNII (11. - 17. PROSINCE 2005, ELSPA)

1. Call of Duty 2 (Activision)
2. Football Manager 2006 (Eidos)
3. Age of Empires 3 (Microsoft)
4. The Sims 2 (Electronic Arts)
5. Civilization IV (2K Games)
6. The Sims 2: Nightlife (Electronic Arts)
7. The Movies (Activision)
8. Quake 4 (Activision)
9. Battlefield 2: Special Forces (Electronic Arts)
10. Star Wars: Battlefront 2 (LucasArts)

Další vývojářskou firmou, která bude své tituly distribuovat skrz internetový systém Steam, je **Strategy First**. Tvůrce a vydavatel Disciples II, Galactic Civilizations či mnohem slavnější série Jagged Alliance se na tom dohodl s Valve Corporation. První titul, který bude ve společné spolupráci Strategy First a Valve Corporation nabídnut, je přibližně rok starý válečný simulátor S.C.S.: Dangerous Waters.

Nintendo představí novou konzoli (s pracovním názvem Revolution) před začátkem prestižního veletrhu E3 2006, který se každoročně koná v slunném Los Angeles. Stane se tak na tiskové konferenci 9. května o půl desáté místního času. Stále přitom platí, že do obchodů nová platforma nedorazí dříve než v roce 2007.

Xbox 360 nabízí mimo svých herních kvalit také další, ojedinělou inovaci – vyměnitelný přední kryt. Hráčům by tak mělo být umožněno upravit si konzoli podle svého gusta a plánována je řada krytů s herními i dalšími motivy. Na jejich tvorbě se mimo jiné podílejí i slavné módní domy, jako je Colette a další.

Microsoft oficiálně popřel, že by na příští rok připravoval novou verzi konzole Xbox 360, která by nabídla podporu nové technologie HD-DVD. „Neplánujeme žádný další Xbox 360, který by byl vybaven DVD přehrávačem nové generace," odmítl spekulace mluvčí firmy.

PAVLAČ

JEDINĚ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

Paris Hilton má novou hračku: Xbox 360

SAN FRANCISKO (pras) – Závěr roku byl v herním světě zasvěcen jedinému produktu – Xboxu 360. Nová herní konzole od Microsoftu odstartovala velkolepou kampaní. Kdo se tehdy kolem Xboxu 360 nepohyboval, jako by neexistoval. Nachomýtla se k němu i „slavná" miliardářka Paris Hilton, která si pořídila nový Xbox pro svou osobní potěchu. Kdo ví, k čemu jí bude. Uvědomuje si vůbec, že herní konzole je něco jiného než jen blikající dekorace do pokoje? Možná najde využití alespoň pro vibrační ovladač.

King Kong má problémy: jeho srst je příliš tmavá

PAŘÍŽ (par) – Nejnovější film Petera Jacksona vstoupil do kin. Obrovitý King Kong zavalil svou monstrózní postavou nejen stříbrná plátna, ale také obrazovky počítačů a konzolí. Jenže tam se do něj opřeli ochránci zvířat. King Kong má podle jejich tvrzení příliš tmavou srst, jakou opice nikdy nemívají. To prý uráží jak samotného Konga, tak i celý opičí druh. „Je snad Jackson zvířecí rasista?" ptají se provokativně ochránci. Ubisoft, vydavatel hry, oficiální cestou přiznal, že Kong je vskutku až příliš tmavý a slíbil, že v novém vydání hry už bude o něco světlejší.

Microsoft reorganizuje herní divizi

REDMOND (fur) – Aby mohl Microsoft lépe konkurovat svým hlavním rivalům, což jsou dnes prý především Google, Oracle a Linux, rozhodl se pro restrukturalizaci. Ta zasáhla i herní divizi, která od nynějška bude hrát v celé společnosti důležitější roli. A to především díky úspěchu obou Xboxů. Robbie Bach, prezident herní a zábavní divize, nedávno rozeslal všem zaměstnancům e-mail, ve kterém jim tuto šťastnou novinu slavnostně oznámil. Od nynějška může i střední management konečně rozhodovat o tom, co bude následující den ve firemní kantýně k obědu! Výrazný pokrok je ještě podtržen bonusem pro nejvyšší manažery, kteří se budou každý týden střídat v ručním praní Billových spoďárů. Mají se tam ti hoši ale dobře!

Microsoft®

Jak sbalit... BloodRayne

V minulém čísle jsme vám představili deset nejpohlednějších herních hrdinek. V následujících číslech vám povíme, jak je sbalit! První dámou na holení je slečna (Blood)Rayne, kterou jistě znáte ze stejnojmenné dvoudílné série. Má ráda ostré chlapy, kteří se nebojí jít do akce po hlavě. Žádné dlouhé přemýšlení. Až Rayne zahlédnete, prostě se zeptejte „Nazdar kotě, co takhle pár pěkně krvavejch stejků, hmmmm?". Zaručeně vás neodmítne! Jakmile ji ale poznáte lépe, zjistíte, že ve skutečnosti se jedná o romantickou, citlivou duši. Opovažte se jí ale zahýbat. To je zaručená cesta do pekel.

Stalo se:

- Honza Morkes zaplatí jakoukoliv sumu za lístek na fotbalové MS v Německu. Prosím, máte-li jednu přebytečnou vstupenku na jakékoliv utkání (nemusí se jednat o zápasy české reprezentace), kontaktuje ho! V opačném případě se bojíme o jeho zdraví.

- Je Michal Acler radikál? Po velkolepém ohlasu na článek „Čeští vývojáři" si na hlavu nechal vyholit jména všech velkých českých vývojářských společností. Není to radikál, jen opravdu nadšený fanoušek!

- Chudák Michael Stern musel být na několik týdnů hospitalizován. Nejprve zkoušel být středověkým šermířem, což odnesla naštípnutá klíční kost a naražený malíček. Poté si chtěl v lanovém centru vyzkoušet, jaké to je být Larou Croft. Nejenže není Michal tak pohledný jako zmíněná herní krasavice, ale k jeho smůle ani dostatečně ohebný. Nakonec si otestoval jízdu na skateboardu… a zlomil si nohu. A pak že hry nejsou škodlivé.

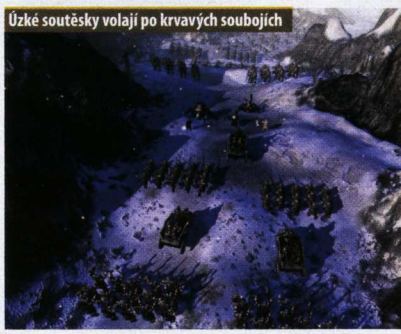
BEST GAMES - TY NEJLEPŠÍ Z NEJLEPŠÍCH...

CENEGA CZECH UVÁDÍ NOVOU EDICI HER

CENY OD 499 DO 599 Kč

CENEGA PC CD ROM

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: +421 259 30 88 11, www.cenega.sk, info@cenega.sk



Úzké soutěsky volají po krvavých soubojích

The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II

Elfové, skřeti a trpaslíci do sebe opět zaseknou své meče. A nyní mnohem strategičtěji než kdy dřív!

DVD **Video najdete na** DVD 12/05

Platforma :· PC

Žánr :· Real-time strategie
Výrobce :· Electronic Arts
Distributor v ČR :· Electronic Arts
Homepage :· www.bfme2.ea.com
Datum vydání :· Březen 2006

Když se před rokem spojila mánie kolem filmového zpracování Pána prstenů s manažerskými schopnostmi Electronic Arts, výsledkem bylo marketingové dusno, které zkondenzovalo v jednu z nelépe prodávaných real-time strategií dneška. První Battle for Middle-Earth (dále jen BfME) však nebyl jen čistým kalkulem. Za hrou stál zkušený tým složený z členů bývalého Westwoodu (série Command & Conquer), a tak mohl doslova každý zabřednout do tisícihlavých vojů obléhajících monumentální pevnosti v grafice, která roznesla citoslovce „wow" rychleji než nakažlivý virus. Autoři nicméně přiznávají, že první díl byl pouze sérií interaktivních scén z filmu Petera Jacksona – zarazil nás do židle, ale bez symbiózy s filmem by zašel rychleji než elf v chemické továrně. Pokračování proto opouští nemastnou všestrannost, která zpřístupnila hru hlavnímu proudu, a daleko více prohloubí klasické strategické principy, jaké známe například ze zmíněného sci-fi titulu Command & Conquer.

HOLD LEGENDĚ

Příznivci Tolkienova díla se však nemusí bát skřetů ve stíhačkách Mig ani mechanických kombajnů na trpaslíky. Licencováním celé knižní trilogie Pána prstenů (minule drželi autoři pouze práva na postavy a místa z filmu) se před Electronic Arts rozprostřela celá Středozem s veškerou její historií, hrdiny i bitvami, které jsme mimo knihy dosud neviděli. Hra odhazuje svou původní filmovou berličku a chce se stát soběstačným dílem, které má svými možnostmi zaujmout jak skalní stratégy, tak fandy „prstenového" fenoménu. Firma mohutně spolupracuje na vizuálním ztvárnění se společnostmi Tolkien Enterprises a New Line Cinema, díky čemuž by se měly veškeré reálie co nejvíce přiblížit prapůvodnímu Pánu prstenů.

Pravověrná strategická hratelnost bude mít nyní přednost před efektností. Tvůrci uvolnili všechny řetězy, které hráče doposud držely na striktně vymezené příběhové koleji. Budovy tak již nebudeme umísťovat pouze do předdefinovaných slotů, jak tomu bylo minule, ale můžeme je postavit kdekoliv. Management a stavba základny nabrala mnohem klasičtějších rysů. Na počátku mise bude hráč obdarován základní citadelou a několika dělníky a je pouze na jeho uvážení, jakým směrem bude postupovat. Opevní se na jednom místě a bude bránit svou tvrz? Nebo zaplaví mapu rychlostí blesku menšími výspami u strategických bodů? Mapy lze také protkat celou sítí hradeb či podzemních tunelů a připravit tím mordorským skřetům pravé bludiště plné obranných věží a zákeřných pastí.

OPEVNIT A DRŽET!

V každé z více než padesáti unikátních, ručně připravených map se bude tvrdě bojovat o hned několik taktických míst. Kromě mateřských pevností půjde zejména o naleziště

Ne, to není Age of Empires III

> Ve většině příběhových i multiplayerových her se bude mapou potulovat vychrtlý Glum se svým miláššškem, Prstenem moci

surovin. Těžba je v zájmu odbourání nudného starání se o nemotorné vesničany maximálně zjednodušena. Stačí poblíž naleziště postavit příslušnou budovu (pro elfy mallornový strom, pro trpaslíky nebo skřety důl) a kredity se automaticky pohrnou jako písek v přesýpacích hodinách. V čím menších vzájemných odstupech budou stavby stát, tím větší bude jejich efektivita. Vyplatí se postavit u vzdáleného naleziště rozsáhlou baterii dolů nebo celý mallornový les, jenž bude velmi těžké opevnit a udržet před nepřítelem? Jednoznačně zvýhodněni budou trpaslíci a skřeti, kteří mohou systémem podzemních chodeb dopravit posily takřka okamžitě.

Na druhém taktickém praporu vlaje erb pevností. Sbohem prefabrikovaným, byť monumentálním sídlům typu Minas Tirith, která jsme minule tak epicky bránili před nájezdy skřetů, ale jež nás svazovala svým neměnným uspořádáním. Nyní se stane architektem a stavitelem tvrzí sám hráč. Vývoj probíhá v několika stupních. Nejprve je nutné obehnat citadelu základním typem hradeb, které virtuální zedníci postupem času vylepší na mohutné valy se speciálními baštami pro umístění pokročilé válečné techniky. Kuželky s nepřáteli si zahrajeme prostřednictvím mohutných katapultů nebo trebuchetů (přestože je umístění trebuchetu na hradbách z historického i praktického hlediska čirou fikcí, vypadá efektně) a jejich mozkové závity doslova zavaříme rozžhaveným olejem. Hradební bašty poskytnou i pasivní bonusy – plápolající zástava zvedne vojákům morálku, a ti tak v řadách dobyvatelů nadělají o poznání větší paseku. Jelikož budeme pevnosti stavět sami, neomezuje se nyní BFME II pouze na dobývání hradeb lidí a elfů Sauronovou temnou armádou. V roli dobyvatelů se nyní ocitnou i zástupci dobra. Vtírá se otázka – nepřijdeme o monumentálnost předem připravených tvrzí? Nikoli, v příběhové kampani hráč navštíví řadu známých sídel postavených pod taktovkou profesionálních designérů. Obrana / dobývání míst typu Ereboru, sídla trpasličího krále, nebo Dol Gulduru, nekromantovy výspy, by se měla vyrovnat dřívějším zážitkům z Minas Tirith nebo Helmova žlebu.

CHYŤTE MILÁŠŠŠKA!

Pevnosti mají vedle obrany budov ještě jednu nezanedbatelnou funkci spojenou se zpestřením, které dále rozvíjí tolkienovský odkaz. Honba za prstenem bude hrou ve hře. Ve většině příběhových i multiplayerových her se bude mapou potulovat vychrtlý Glum se svým miláššškem, Prstenem moci. Ten, komu se podaří Gluma chytit, uzmout mu Prsten a ubránit jej ve své pevnosti, se zmocní jedné z mocných postav, které mohou po vzoru hrdinů z Warcraftu III nebo Warhammeru 40k: Dawn of War zcela zvrátit průběh bitvy. Bitevní pole se tak zalije krví například pod kroky

Prvomájové skotačení

Zima a válečná fronta – i Středozem má ekvivalent Ruska

JAK POSTAVIT PEVNOST?

Nejprve je nutné vybrat strategickou polohu. Zákoutí chráněné řekou a kopci je vhodným místem.

Když zedníci dokončí vstupní bránu, která poskytne základní ochranu před protivníky, je na čase postavit první kasárna.

Formují se první bojové skupiny a město uzavírají hradby. Prozatím jsou ale bez bran.

Konečně se ve věžích na hradbách mohou usadit lučištníci. Přibývá střelnice, slévárna a doly.

Město dosahuje svého vrcholu. Stavby se pnou do výše a z brány vyráží první jízdní hlídka. Ovšem to zdaleka není vše, čekají nás dobývací stroje, kotle se žhavým olejem a další prostředky zákeřné destrukce.

KDYŽ JE KNIHA NEKONEČNOU STUDNICÍ...

Vedle toho, že se autoři s druhým dílem chtějí zavděčit i skalním stratégům, si na své přijdou také čtenáři původní knihy a obecně obdivovatelé celé Středozemě. BfME II se nebude držet žádného předešlého příběhu, podíváme se tak do všech koutů tohoto magického světa – hráč navštíví Osamělou horu Erebor s přilehlým městem Dol, Temný hvozd, Mohylové vrchy a desítky dalších lokací. To vše navíc za odborného dohledu vlastníků knižních i filmových práv.

Saurona nebo Galadriel proměněné v běsnící královnu tak, jak byla zachycena při vábení prstenu v první části filmu. Chycení Gluma však bude svou náročností koketovat s lovem komárů v bezměsíčné noci. Získání prstenu nicméně ani zdaleka nezajistí vítězství! Lze se prosekat do nepřítelovy pevnosti a prsten sebrat, nebo opět nalézt Gluma a vyslat jej, aby mocný artefakt ukradl.

Herní hrdinové se stejně jako celá hra neomezují jen na filmovou předlohu. Svou roli si zahraje řada původních postav, které režisér Jackson i přes mamutí metráž snímků minul. Když hráč nasbírá dostatek bodů zabíjením protivníků a obecně postupem v aktuální misi, otevřou se nové schopnosti a kouzla postav, mezi nimiž stojí král trpaslíků Dain, elfové Glorfindel, Arwen nebo Ústa Sauronova a další zlosyni na straně zla. Autoři vypichují především zpracování Toma Bombadila, který je již v knize opředen mystikou a tajemnem. Veselý mužík v modré kazajce připomíná spíše irského skřítka – přímo na bojišti tančí a prozpěvuje radostné melodie, ovšem když se jeho hlas plně rozehřmí, skřeti budou prchat. Věrnost knize je zkombinována s možností hráčovy personifikace – můžeme si vytvořit vlastního hrdinu! Hlavní avatar s námi bude postupovat a vyvíjet se celou kampaní. Volbu rasy, pohlaví, zbraní a dokonce i ošacení, vlasů nebo speciálních schopností se tím pádem nevyplatí zbrkle uspěchat.

STŘEDOZEM SE OTEVÍRÁ

Ačkoliv BfME II nabídne rovnou šest hratelných ras, příběh hry bude rozdělen do dvou rovin, na kampaň dobra a zla. Ty v druhém dílu probrázdí pod vypravěčským vedením mistra Elronda (namluví jej filmový Hugo Weaving) křížem krážem celou Středozem – jako zástupci spravedlnosti začneme na severu spojením sil znepřátelených elfů a trpaslíků a v epických bitvách vytáhneme proti bujícímu zlu v Mlžných horách a Dol Gulduru, abychom se nakonec spojili s Muži Západu, jež představují alianci království Gondoru a Rohanu. Při hře za zlouny se situace prohodí, v kůži poskoků Mordoru nebo Železného pasu se však podíváme na odlišná bojiště.

V současné době jsou v módě dynamické kampaně, kdy je hráči předložena strategická mapa celého území, jež je rozděleno na menší teritoria. Každé z nich poskytuje bonusy k výrobě, surovinám nebo síle armády, zatímco hráč s rozmyslem volí, které území dobude příště.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

Princip ověřený sérií Total War nebo nedávno akčním Battlefront 2 zde tvůrci prezentují pod názvem Válka o Prsten. Každá ze dvou válčících stran začíná na jedné straně Středozemě a musí se probojovat přes 38 teritorií k finálnímu střetu. Pokud budeme chtít dobýt neobsazené území, lze se vrhnout přímo do válečného pole klasické real-time strategie, nebo si nechat vygenerovat výsledek bitvy náhodně. To se však dle slov autorů vyplatí pouze tehdy, má-li hráč v zásobě drtivou přesilu a ovládá-li dostatečný počet teritorií, která armádu podporují příslušnými bonusy. Stejně jako v separátní příběhové kampani, i Válkou o Prsten nás bude provázet ručně vytvořený hrdina. Společností mu budou vedlejší rekové, byť s omezeným zkušenostním stropem, takže nikdy nedosáhnou síly a magických schopností hlavní postavy. Válka o Prsten přináší potenciál zejména do multiplayeru, v němž lze ke vší uživatelské spokojenosti uložit pozici a pokračovat v tažení později.

JEDNA MYŠ VLÁDNE VŠEM

Skřeti, pavouci, skalní obři i draci, ti všichni napomůžou rozdílnosti šesti válčících stran. Tradičně nepůjde pouze o rozdíly ve vizáži, odéru a případně vydatnosti slintání armád. Skřeti zaplaví krajinu nejen díky svému počtu, ale také díky podzemním tunelům. Pavoučí jezdci nastraží pasti v podobě časovaných kukel a mezitím havraní zvědi odhalí pohyb protivníka v dálce. Pokud jím ovšem nebudou elfové schovaní v lesích, poblíž kterých se dokáží mistrně zneviditelnit. Protizávaží rychlým skřetům a elfům přinesou trpaslíci, nemotorné kráčející pevnosti, jež je těžké upižlat konvenčními zbraněmi. Občas pozorný hráč narazí i na neutrální bestie strážící silné artefakty a poklady. Chobotnicový Watcher, který do každého chapadla popadne jednoho vojáka, vypadá dle ukázek přímo ze hry impresivně.

Konec prohánění houfů jednotek po mapě! Zmatené hmyzí rojení nahradí precizní práce s formacemi. Posílena byla umělá inteligence jednotek, operování s maximálně patnáctičlennými skupinami má být na důstojné úrovni. Hráč může zadat tvar formace i směr, kterým se má otočit čelem. Univerzálnost formací je podpořena třemi módy. V tom agresivním jednotkám klesne životnost, ale zvýší se jejich bojová síla. Pokud se ale hráč naopak zakope, situace se obrátí. Vykořenit zakopané trpaslíky si vyžádá skutečnou dávku trpělivosti, na druhou stranu takto opevněná formace bez podpory z týlu mnoho škod mezi šiky útočníků nenadělá.

Řeč čísel spolu se záběrem legendárního světa podtrhuje monumentálnost celého titulu – více než 80 nových jednotek, 34 hrdinů a přes padesát map. To vše ve vylepšené grafice plně srovnatelné s momentálním technologickým diktátorem Age of Empires III. Díky vylepšení shaderů vypadá hladina vody ještě lépe, čehož si užijeme zejména při nově zakomponovaných námořních soubojích. Zda se Pán prstenů konečně stane pravověrnou strategií, se dozvíme již za několik týdnů.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Nové strategické možnosti
- Otevření celého světa Pána prstenů
- Epické bitvy a obléhání hradů
- Rozdílné strany a jednotky
- Odkaz série Command & Conquer

- Jen řadová C&C strategie

Nadšení kolem filmů pozvolna pominulo, a tak si musí herní Pán prstenů hledat jiné cesty na naše obrazovky. BfME II neslibuje jen filmový zážitek, ale skutečné strategické možnosti se všemi reáliemi, které dělají z Tolkienova díla legendu.

Bez symbiózy s filmem by první díl zašel rychleji než elf v chemické továrně

Nová eXtra Klasika počítačových her

NOVINKA!

JIŽ V PRODEJI!

FANTASTICKÝ NÍZKÁ CENA 199 KORUN ČESKÝCH

Pečlivě vybrané tituly v češtině!

Do série Nová eXtra Klasika pečlivě vybíráme pouze nejkvalitnější, hráči osvědčené a novináři doporučené tituly.

Za skvělých 199,- Kč / 249,- Sk

máte jistotu, že získáte ty nejlepší možné hry a navíc v profesionální české verzi! Na sérii Nová eXtra Klasika se prostě můžete spolehnout!

www.cdprojekt.cz/nxk

www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, JULIUS MEINL, GAME SHOP, JRC SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách NAY a TESCO.

inzerce

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Snowboardák tělem i duší

Desperados 2: Cooper's Revenge

Přísný pohled v očích, kolty proklatě nízko a lepé děvy za zády. Vítejte na Divokém západě!

Člověk nemusí být zrovna herním kmetem, aby si vzpomněl na povedenou trojici her od německých Spellbound Studios ve složení Robin Hood: The Legend of Sherwood, Chicago 1930 a Desperados. Ať už za to mohl výběr atraktivních prostředí (středověká Anglie, Amerika v době prohibice, Divoký západ) nebo geniální koncept vypůjčený z dnes již klasických Commandos, všechny hry slavily úspěch. Vůbec největšího ohlasu však dosáhla poslední jmenovaná hra (Desperados), která v recenzích sklízela jedno devítkové hodnocení za druhým. A protože železo se má kout, dokud je žhavé, vývojáři ohlásili pokračování Desperados 2: Cooper's Revenge.

> Filmová kamera Desperados 2 je třesničkou pro největší labužníky

Platforma :: PC

Žánr :: Strategie
Výrobce :: Spellbound Studios
Vydavatel :: Atari
Homepage :: www.desperados2.com
Datum vydání :: Březen 2006

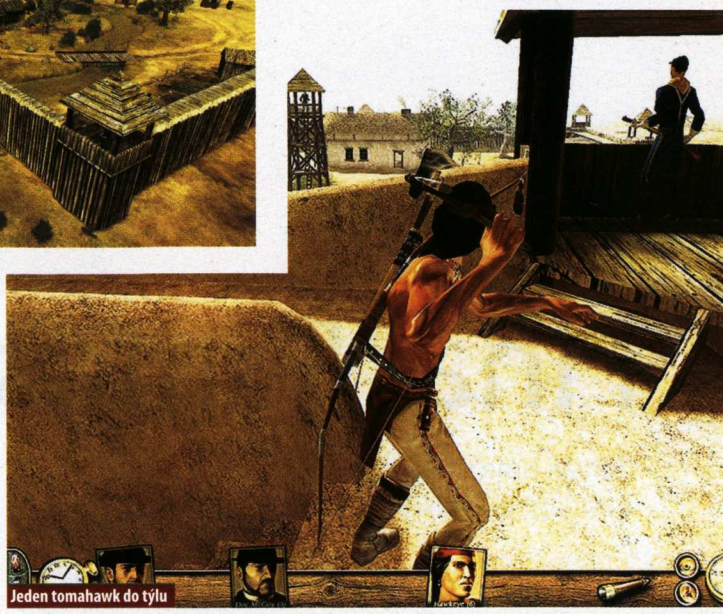
STAŘÍ ZNÁMÍ ZNOVU NA SCÉNĚ

Drsňák s rychlými pažemi John Cooper, nebezpečně krásná Kate O'Hara, důmyslný vědec a hračička doktor McCoy nebo starý dobrý černoch Sam. S těmito lidmi jsme na Divokém západě zažívali jednu lapálii za druhou a ani tentokrát tomu nebude jinak. Každý ze jmenovaných dostane do vínku ranec unikátních schopností, které jej budou odlišovat od kolegů. Zatímco John Cooper bude vynikat v pěstních soubojích, křehké krasotince Kate nebude dělat problém flirtovat s nepřáteli, čímž pořádně rozptýlí jejich pozornost. Přestože složení naší party nedoznalo velkých změn, neznamená to, že je úplně stejná. Páni autoři nám těsně po začátku hry představí indiána Hawkeye, jenž dostane s našimi hrdiny do křížku, aby se k nim posléze připojil.

Děj hry se točí okolo Cooperovy pomsty. Nebude se mstít barmanovi za ušmudlanou sklenici whisky, ale vrahům svého bratra, který zemřel za podivných okolností. Vše přitom nasvědčuje, že za jeho smrtí stojí vyšší zájmy. Za ně maskuje svou činnost jedna ze železničních společností, která by ráda vybudovala tunel napříč posvátnou indiánskou horou. Vzniká problém, který vyústí v ozbrojený konflikt. Tyto události samozřejmě nenechají Coopera a jeho partu zahálet. Jak celá akce dopadne, bude do značné míry záviset na vás. Během cesty za polapením vrahů navštívíte spoustu jak nových, tak notorických míst v čele s pevnostmi Eagle Nest nebo Santa Monica.

Vlastní jádro Desperados by mělo zůstat zachováno. Opět půjde o šťavnatý mix prvotního plánování, následného plížení, trochy akce a taktiky. Výslednou hratelnost dotvoří RPG prvky – dovednosti jednotlivých charakterů se budou postupně zlepšovat podle četnosti jejich využívání. Schopnosti postav

Útok jednoho muže


Jeden tomahawk do týlu

doznaly určitých změn. Vedle provařeného plavání nebo šplhání budeme moci prozkoumávat okolní svět z koňského hřbetu nebo likvidovat nepřátele elegantně (a v tichosti) pomocí luku. Řečí čísel nás čeká kolem dvaceti nových schopností. Na rovných pětadvacet se vyšplhal počet misí, z nichž dohrání jedné zabere něco málo přes hodinu. Oproti dřívějšku doznala zásadních vylepšení umělá inteligence, a nepřátelé se tak dokáží chovat (takřka) jako v reálném životě.

BDÍM, ČI SNÍM?

Když se objevily první obrázky z Desperados 2: Cooper's Revenge, nejeden hráč se podivil, kam že se poděla ta bezvadná strategie s vypiplanou izometrickou grafikou. Druzí Desperados disponují celou řadou zajímavých novinek a právě jednou z nich je možnost přepnout hru z ptačího pohledu do režimu à la Tomb Raider. Strategie se tak v mžiku přemění v akční hru. Výhoda, či zabiják původního konceptu? Autoři jedním dechem dodávají, že pro zdárné plnění úkolů není využívání této funkce bezpodmínečné a vše lze řešit klasickým způsobem. Střelba by ale měla být při pohledu zpoza zad mnohem efektivnější (můžete přesněji zamířit), nemluvě o tom, že možnost přepnutí zpátky máte v libovolném okamžiku hry, což s sebou přináší nové taktické prvky.

Uprostřed pěstního souboje získáte přehled o situaci okolo vás stiskem jediné klávesy.

Pokud si libujete v dobrých filmech a máte rádi různé prostřihy i práci s kamerou, oceníte možnost filmového zobrazení. Díky němu bude hra v některých momentech vypadat jako stylový akční klip. Jednotlivým postavám přiřadíte akce a můžete se kochat pomalými nebo naopak rychlými nájezdy kamery, záběry z netradičních úhlů, prostřihy mezi jednotlivými charaktery apod. Tím jsme se dostali k další užitečné věci – programování akcí. Pod tímto výrazem si představte sled až pěti různých činností, které lze každé postavě přiřadit, aby je postupně vykonala. Můžete tak Cooperovi dopředu přikázat, aby doběhl zadní cestou ke statku, zastřelil tam nepřítele, jeho tělo odtáhl do kůlny a poté se vrátil na výchozí pozici. Tuto akci stačí jedním kliknutím myší aktivovat a o nic víc se nemusíte starat.

Přestože hra využívá plně trojrozměrný grafický engine Vision, ani v nejmenším se nemusíte obávat ztráty detailů na úkor pozlátka s písmeny 3D. Všechny postavy jsou do hry převedeny za pomocí technologie motion capture, tudíž každý pohyb vypadá přirozeně. Aby bylo autenticity ještě více, veškerá prostředí by měla být do jisté míry zničitelná – autoři dokonce licencovali fyzikální engine Havok. Po vizuální stránce se opět dočkáme hry, při níž se budou naše oči tetelit blahem. Na to si ale ještě budeme muset počkat, jelikož vydání hry se plánuje nejdříve na březen. Do té doby pucujte zbraně, trénujte plížení a snažte se ustát co nejvíce panáků whisky.

Desperados 2: Cooper's Revenge

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

☺ Staré známé postavy
Perfektní atmosféra
Možnost přepínání pohledu

☹ Možná překombinovanost
Vybalancování obtížnosti

To nejlepší z původních Desperados: Wanted Dead or Alive, spousta věcí navíc a to vše v atraktivním a moderním kabátku. Tak by se ve stručnosti dalo popsat připravované pokračování oblíbené hry z Divokého západu.

SPAGHETTI WESTERN

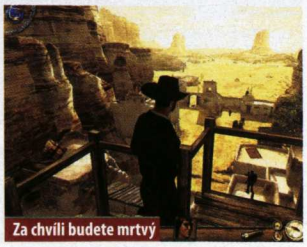
Autoři Desperados vycházeli při tvorbě hry z tzv. spaghetti westernů režiséra Sergia Leoneho. Italský filmový režisér, scenárista a producent se do dějin kinematografie zapsal především jako jedinečný tvůrce nového, originálního pojetí amerického westernu, pro které se vžilo označení spaghetti western. Ten se vyznačuje manýristickou zálibou ve formě, akcentuje a přetváří typické motivy westernu, klade důraz na prvky násilí a v osobě hlavního hrdiny zpochybňuje klasickou černobílou morálku. Mezi Leoneho nejslavnější díla patří trilogie Pro hrst dolarů, Pro několik dolarů navíc, Hodný, zlý a ošklivý s tehdy ještě neznámým Clintem Eastwoodem. Leoneho originalitě, jež dosáhla vrcholu v legendárním filmu Tenkrát na západě, se nepřiblížil nikdo z jeho následovníků.

Zdroj: www.cjc.cz

> Nemusíte obávat ztráty detailů na úkor pozlátka s písmeny 3D

Kdo je výš, má výhodu

Noční útok na město


Za chvíli budete mrtvý

Že by Mako reaktor?

Ústředním tématem příběhu je očividně válka

Final Fantasy XII

Zahráli jsme si budoucnost japonských RPG

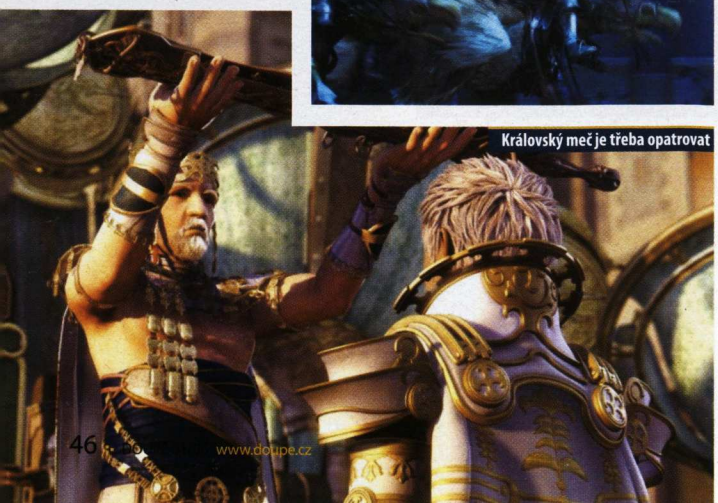
Platforma :: PS2

Žánr :: RPG
Výrobce :: Square-Enix
Vydavatel :: Sony
Homepage :: www.ff12.com
Datum vydání :: 2006

Prostředí je tradičně fantastické

Válečná plavidla připomínají Hvězdné války

Chocobové, velká kuřata, nemohou chybět



Královský meč je třeba opatrovat

Kam kráčíš, Final Fantasy? Ptal jsem se již před vydáním Final Fantasy X, jež bořila mnoho pravidel žánru ve prospěch nové, komerčnější a světovější tváře jedné z nejzásadnějších herních sérií všech dob. Co mám říkat nyní, když po dlouhých pěti letech konečně přichází plnohodnotné pokračování nejvýpravnějšího díla z oblasti interaktivní zábavy? Tvůrce a otec všech předchozích dílů, Hironobu Sakaguchi, zlomil nad Final Fantasy hůl poté, co přihlížel neustálým úpravám Final Fantasy XII ve prospěch západního vkusu (a větších zisků u masového publika). Z jeho pohledu byla Final Fantasy vždy o nespoutané, typicky asijské fantazii… právě o to ale slavná série s téměř dvacetiletou historií pomalu (zato jistě) přichází.

Hratelné demo, které bylo nedávno uvolněno pro veřejnost jako bonus k plné hře Dragon Quest VIII, mě zaskočilo již svojí formou. Rozdělení na dvě mise (v obou případech jde o nalezení a likvidaci bosse dané lokace) bez jediné stopy příběhu, včetně úvodní obrazovky „mission goal" a závěrečné „mission complete", mi totiž připomnělo Final Fantasy X-2 – zřejmě nejkontroverznější díl série, soustředěný na pubertální řádění s partou holčičích rebelek.

Kde je vážnost a hloubka příběhu, kterou se Final Fantasy vždy odlišovala od zbytku herní produkce? Kde jsou originální postavy, vykreslené s psychologicky dokonalým pozadím a vzbuzující zájem hráče již na první pohled? Stejně jako dosavadní videa ze hry, také demo předvedlo spíše naklonovanou verzi amerických Hvězdných válek: stejné příběhové pozadí (Impérium dobývá poslední svobodné země, čemuž se postaví skupinka odvážných rebelů), stejná klišé, pokud jde o postavy (protřelý pirát, mladý naivní chlapec a princezna, odhodlaná udělat vše pro záchranu své země).

Z hlediska hratelnosti se FF XII také výrazně odklonila od původního konceptu. Pryč jsou strategicky komplexní souboje na tahy, zobrazované dramatickou filmovou kamerou. Všechny souboje se teď odehrávají (téměř) realtime a ovládáte v nich napřímo jednu z postav svojí družiny (můžete se mezi nimi přepínat), se kterou mlátíte do nepřátel po vzoru online MMORPG (nebo třeba Kingdom Hearts). Všechno je mnohem rychlejší a akčnější, tudíž také náležitě zjednodušené. Demo bohužel nenabízí přístup do hlavního menu hry (pokud se vůbec nějaké plánuje). Pokud ale bude vývoj postav stejně zjednodušen jako bojový systém, pak nás čeká odlišný herní zážitek.

Proč se na Final Fantasy XII stále tolik těším? Protože jedna jistota zůstává: vývojářský tým čítající stovky malířů (grafiků) a dalších umělců je zřejmě největší na světě, produkční hodnota a výprava Final Fantasy XII zcela jistě nesnese srovnání s žádnou konkurencí... Jen aby to nebyla forma nad obsah. Navíc (na rozdíl od před-renderovaných filmových animací) in-game grafika má své chyby (například „doskakující" nepřátele, jak se k nim přibližujete z dálky) a díky Xboxu 360 bude dost možná rychle překonána. Po mnoha letech a vynikajících dílech milované série jako fanoušek poprvé trnu obavami, jelikož Final Fantasy XII pro mne i po projití hratelného dema zůstává velkou neznámou.

Final Fantasy XII

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

index očekávání

- Ohromující výprava
  Masivní herní svět
  Od tvůrců Vagrant Story
- Velké změny
  Neoriginální příběh
  Západní stylizace

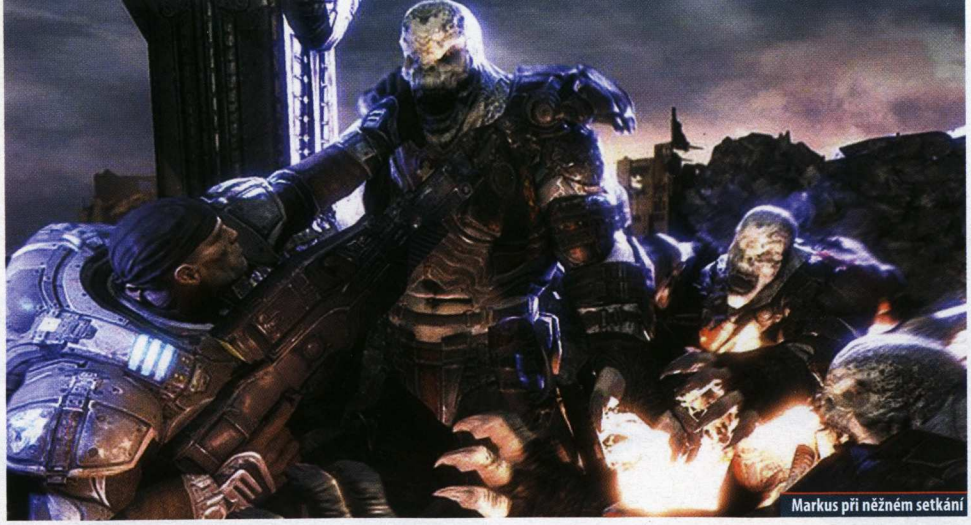
Rázný krok směrem ke světovému publiku znamená akčnější pojetí hry a opisování příběhu dle hollywoodských klišé. Doufejme, že nová éra Final Fantasy přinese dostatek ingrediencí, pro které je tato série stále považována za vrchol žánru.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

NÁHRADA FINAL FANTASY?

Co udělal autor příběhu a designu všech dosavadních dílů Final Fantasy poté, co jej domovské studio propustilo? Hironobu Sakaguchi jednoduše založil studio nové a pracuje na… samozřejmě nových RPG. Studio se jmenuje Mistwalker, dvojice připravovaných her nese názvy Blue Dragoon (RPG ve stylu Pokémon pro mladší) a Lost Odyssey (vysoce ambiciózní dospělé RPG v duchu Final Fantasy). Oba tituly jsou plánovány exkluzivně pro Xbox 360, což je dost možná strategicky nejvýznamnější vítězství Microsoftu na japonské půdě.

> Vše je rychlejší, akčnější a zjednodušené



Markus při něžném setkání

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Věčný poutník říší Kolosů

Gears of War

Konečně X360 titul, který si zaslouží slova „next-gen"

Platforma PC, Xbox 360

Žánr Sci-fi akce
Výrobce Epic
Vydavatel Neoznámeno
Homepage http://www.epicgames.com/index_gow.html
Datum vydání Jaro 2006

DVD **Video najdete na** DVD 12/05

Hra, která má ukázat, co Xbox 360 dokáže. Titul, kde se ruku v ruce povede úchvatná grafika s dechberoucím prostředím a fantastickou atmosférou. A také první z „must have" her pro novou konzoli od Microsoftu. Pokud chtěl Epic ukázat světu svoji sílu, nemohl si vybrat lepší téma pro předvedení geniálního Unreal Engine 3.0. Je možné ukázat někde lépe, jaké má schopnosti, než na titulu, který otřese herním světem? Těžko. Dobře to věděli i id Software, když svého času vypouštěli Doom 3.

Krásná grafika je jedna věc, dokonalá hra druhá. John Carmack by mohl vyprávět, jak dopadl s názorem, že ve videohrách je příběh důležitý stejně jako v pornofilmu. Epic se proto rozhodl pro hru, která je sice plná akce demonstrující sílu jejich enginu, ale která také stojí na zajímavém příběhu.

> Peklo? Sem by ani démóni nechtěli!

Planeta Sera byla kdysi ráj. Dnes je však peklem, kam by ani impové z Dooma nechtěli do vyhnanství. Co nezničili lidé ve válkách o energii, to zůstalo na Locustech. Viděl jsem mnoho hnusných a děsivých mimozemských ras, Locusté jasně vedou. Mají v sobě geniálně implementované popření lidskosti.

Člověk se instinktivně bojí temnoty. Symbolizuje neznámo, které skrývá to nejstrašnější nebezpečí. Každý vzpomene na dětská léta a prosbičky k rodičům „nechte mi do ložnice pootevřeno, prosím". Přesně na tomto strachu staví Gears of War. Locusté přicházejí z temnot, milují tmu, a aby toho nebylo dost, jejich sídlem je podzemí. Právě odtud se vrhli do lidských metropolí, když se jejich stroje prokopaly do ulic, aby se z nich vyhrnuly vraždící nestvůry, jež zanechaly v ulicích jen jediný druh lidí – mrtvoly. Boj byl marný. Města zničili sami lidé paprskomety z orbitálních stanic a uprchli na planinu Jacinto. Zde jsou v relativním bezpečí. Celá planina se nachází na tvrdé hornině, kterou Locusté nejsou schopni prokopat. A právě zde se vede poslední boj.

Hrajete za Markuse Fenixe, bývalého kriminálníka, který hledá „polepšení" ve speciálních jednotkách, tzv. Gears of War. Markuse bych chtěl mít za kamaráda: myslím, že před jeho pohledem by utekl i medvěd. V pozoruhodném kovovém brnění s mixem motorové pily a kulometu, který jako kdyby vypadl z ruky mariňákům z Warhammer 40 000, plní Markus své mise.

Podle zpráv, které Epic zveřejnil, je možné hrát hru stejně dobře v kooperativní s kamarády přes internet jako sám. Gears of War ale není žádná hra typu „já hrdina porazím celý vesmír", ale vždy spoléháte na tým spolubojovníků. Do totální temnoty, kde déšť bičuje zemi ozařovanou četnými blesky, ozařující postavy Locustů, se samotnému nechodí dobře.

První mise, které Epic umožnil hráčům prožít, naznačují, že konečně někdo pochopil, že pravá hrůza nespočívá jen v děsivém vzhledu nepřátel, ale hlavně v atmosféře, v umění dávkovat jednotlivé herní ingredience. Pokud vše dobře dopadne, Gears of War nepůjdou ve stopách Doomu 3, ale spíše Resident Evil. Krev ztuhne v žilách, srdce zpomalí tep namísto toho, abyste si připadali jako na střelnici.

Zajímavé je, že Gears of War nepatří mezi FPS. Ať si kdo chce co chce říká, na konzolích se mnohem lépe ovládají hry, kde hrdinu vidíte z pohledu třetí osoby, než klasická efpéeska. Kamera má však možnost různých pohledů, nemějte proto obavy, že by se vám špatně střílelo. Uvítal jsem například možnost palby jako v titulu kill.switch, kdy si Markus zalehne za zídku, zvedne zbraň a střílí. Grafika je jedním slovem úchvatná. Je vidět, že postavy jsou jak detailní po polygonové stránce, tak dokonale potažené všemi druhy mappingu. Hra světla a stínů je bezchybná, Unreal Engine 3.0 jede na plný plyn. O prostředí už nemluvím, ohně na ulicích, zničené domy, trosky plné mrtvol.

Osobně jsem Gears of War uchvácen. Slibují skutečně next gen hru, cosi, co na PC ani „předxbox360kových" konzolích neuvidíte. Teď zbývá Epicu jediné: naplnit očekávání.

Gears of War

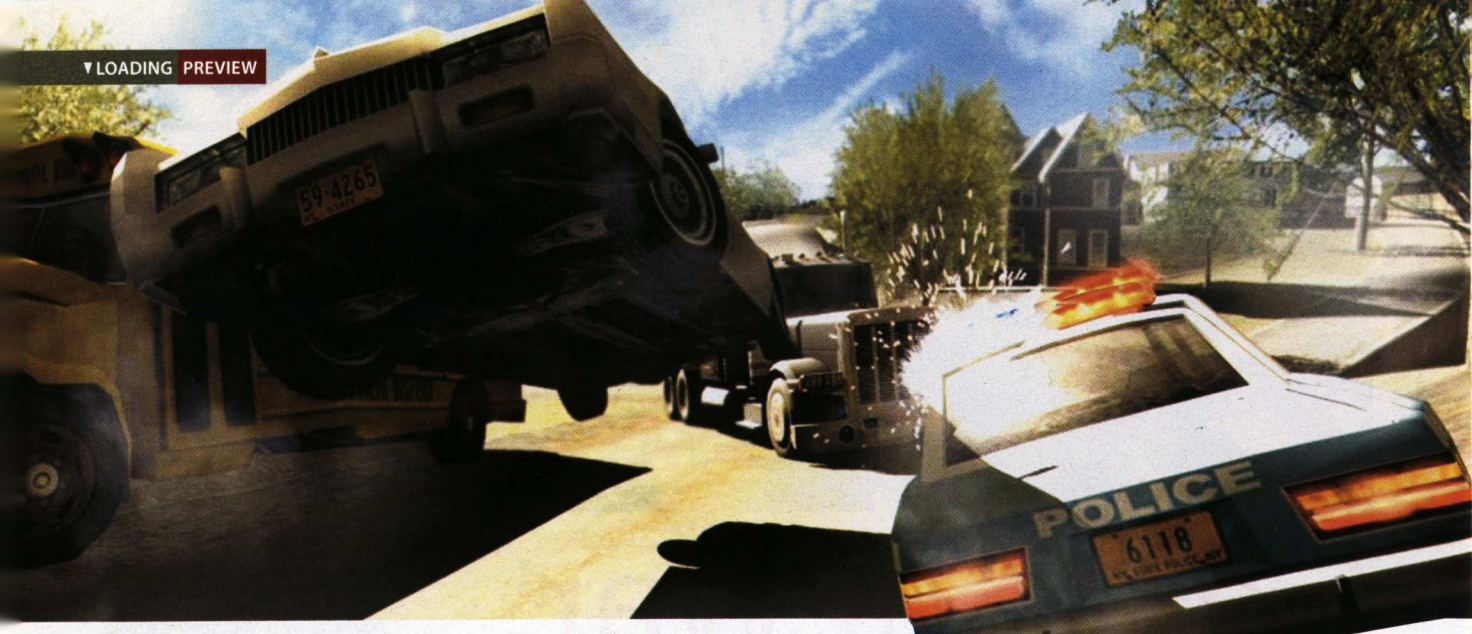
1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10
index očekávání

- Nádherná grafika
- Originální prostředí
- Locusté!!!
- Přílišná akčnost
- Nedotažená atmosféra
- Pozdní vydání

Je velká chyba, že se Microsoftu nepodařilo dostat Gears of War mezi startovní tituly. Zájem o Xbox 360 by byl mnohem větší.

Ano, zde řádili Locusté

Locusté vypadají hrozivě



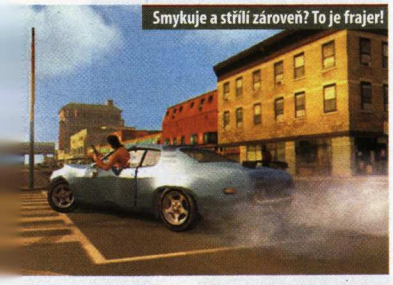
Driver: Parallel Lines

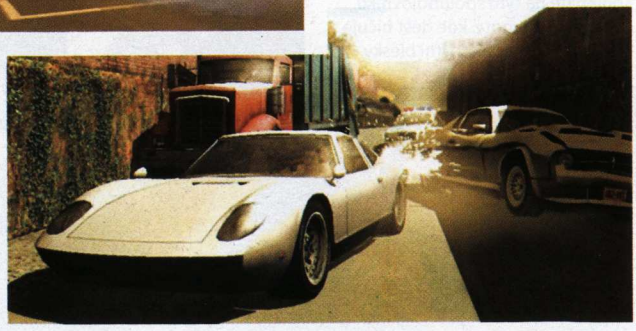
GTA z podivné, paralelní dimenze

Platforma :· PC, Xbox 360, PS2

Žánr :· Akce
Výrobce :· Reflections
Vydavatel :· SeVeN M
Homepage :· Není
Datum vydání :· Březen 2006

DVD **Video najdete na** DVD/CD3 01/06


Smykuje a střílí zároveň? To je frajer!



Kdyby byl Driv3r autem, nikdo na světě by jej nepojistil. Nic nefunguje. Hratelnost minimální, grafika podprůměrná, nápad ukradený. Recenze shodně popisovaly třetí díl jako vyčpělou limonádu s minimálním množstvím novinek a mýdlovým příběhem sešlého policisty. Pánové z Reflections a Atari se ale nevzdávají. Momentálně leží na zádech, potí se ve špinavých montérkách a provádějí poslední úpravy na zbrusu novém prototypu Drivera s označením „Parallel Lines". Silnice herního trhu by měl brázdit již v březnu příštího roku. Zbývá jen doufat, že tentokrát se jeho vydání obejde bez díry v nádrži.

CHUDÝ KLUK Z VELKOMĚSTA

Největší novinkou oproti minulým dílům je upuštění od příběhové linie, která sérii doprovází. Starého policistu Tannera vystřídá mladá krev. Vývojáři zahalili novou dějovou linku do husté mlhy tajemství – prozradili jen, že se budeme prohánět v kůži osmnáctiletého adolescenta z New Yorku, který má hlavu plnou osobní pomsty. Zápletka velikosti pondělní bouračky na dálnici D1 se má odehrávat na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let. Dle slov tvůrců má právě tohle období potřebnou kriminální atmosféru. Nezkušený mládenec se ale zaplete do zločinu těžkého kalibru a je odsouzen na 28 let vězení. Po propuštění v roce 2006 má hlavu plnou osobní pomsty a druhá část kampaně se tak přesune do současnosti. Přesto se nelze ubránit dojmu, že Reflections na cestě za vývojem hry přejeli GTA: Vice City, okradli jej a odjeli z místa činu dřív, než se přihnali herní novináři.

Vývojáři přislíbili hráčům klasický kýčovitý příběh dospívajícího mladíka na okraji společnosti. Hlavní hrdina je esem ve svém oboru – prvotřídním zlodějem a násilníkem, který se prohání v rychlých autech. Samotné páchání zla v ulicích metropole má být rozděleno do úctyhodných čtyřiceti misí, o nichž se autoři zmiňují jako o vysoce různorodých. Jejich tvrzení má podpořit neotřelý zbraňový arzenál a až osmdesát vozidel (od horských kol po trucky). Největším tahákem nového Drivera ale zůstává nepřetržité akční dění v hollywoodském stylu.

HERNÍ UTOPIE

Téměř osmdesát procent veškerého herního času stráví hráč na dvou až čtyřech kolech. Zbytek úkolů bude pěšího charakteru. V rámci „jezdících" misí se však můžeme připravit na strhující honičky s gangstery a policií, novinkou bude střílení z okna přímo za jízdy. Autoři ve svém opojení slibují též realistickou fyziku vozidel – ohromit nás má propracované ničení všeho, co má kola. Parallel Lines prozatím disponuje stejným grafickým enginem jako Driv3er, který byl už v době svého vydání hodnocen jako graficky silně podprůměrný titul. Do uvedení hry ale stále zbývají dva měsíce. Nezbývá než doufat, že Parallel Lines neodbočí na silnici vedoucí k pohřebišti herních vraků, ale dupnou na pedál a navrátí někdejším trhákům zašlý lesk.

VIDÍME BYZNYS ZA VŠÍM

Na jaře letošního roku vyjel do herních uliček třetí díl Drivera. Z tuzemských i světových recenzí si odnášel zhruba čtyřbodové hodnocení, fandové série na něj však nezanevřeli. Herní redaktoři mu sice propíchli gumy, rozbili čelní sklo a prostřelili nádrž, Driv3r ale dojel až do kamenných obchodů s hrami, kde zaznamenal komerční úspěch srovnatelný se svými předchůdci. Není tedy divu, že se klube na svět díl s pořadovým číslem čtyři. Zatím vše nasvědčuje tomu, že si v recenzích povede podobně jako jeho starší sourozenec. Jaká ale budou čísla prodejnosti?

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Nobody expects the Spanish Inquisition!

Driver: Parallel Lines

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

index očekávání

☺ Nový Driver
40 misí
80 vozidel
Honičky s gangstery

☹ Plytký příběh
Fyzika aut
Hollywoodská akce
Zastaralá grafika

Driver: Parallel Lines vzbuzuje obavy. Tvůrci nám prozatím nedávají důvod věřit, že se poučili z chyb svého předchůdce. Snad budeme příjemně překvapeni.

Okouzlující kouzelnice v magické zahradě

Pokud chtějí tvůrci MMORPG prorazit na trh, musí se vypořádat s fenoménem World of Warcraft. Slavné jméno se dá vytlačit pouze slavnějším, a tak se vývojářský tým Turbine rozhodl v případě Dungeons & Dragons Online vsadit na známou deskovou hru Dungeons & Dragons a davy jejích fanoušků.

Kdo by čekal slavný svět, jakým je Forgotten Realms nebo Planescape, bude lehce zklamán. Eberron nepatří mezi nejproslulejší, ale zároveň tím poskytuje autorům tvůrčí volnost. Turbine udělali dobře, že zasadili obří město Stormreach do neznámých končin, hráči tak budou nuceni o něco více pátrat. Jako každý jiný svět však s sebou i Eberron přináší speciality. Hned při výběru rasy je zřejmé, že zdejší obyvatelé vsadili na mechaniku, a tak k obvyklé sestavě člověk, elf, trpaslík a hobit připočítáme i poloviční stroje Warforged.

Když jsou jasné rasy, nepřekvapí ani devítka povolání. Počet se vám možná bude zdát nízký, ale ruku na srdce: populární World of Warcraft se také nepředal. Kdo má raději akci, nechá si vytvořit postavu automaticky, ostatní se mohou zaobírat početnými schopnostmi a speciálními dovednostmi, přesně podle papírových pravidel.

Protože byly zákonitosti Dungeons and Dragons převedeny již do mnohých her, vyvstává otázka použité verze. Turbine se nerozpakovali použít lehce kontroverzní edici 3.5, přinášející do hry nemalé změny. Asi největší je počet úrovní postavy – nabídnout v MMORPG pouhou desítku by se mohlo zdát jako fatální rozhodnutí. Když si ale uvědomíme desátou úroveň pro silné hrdiny a dvacátou pro pár vyvolených bohů (ostatní se tak vysoko nedostali), je jasné, že i dosažení desítky nějakou dobu potrvá. Každá úroveň se dělí na hodnosti a celkový počet postupů se blíží k padesátce. Podle všech zákonů nezíská postava novou úroveň jen tak uprostřed podzemí, ale musí si dojít do města za učitelem. Stejná pravidla pak určují, že zkušenosti získáte až po dokončení aktuálního úkolu. Papírová předloha je převedena v rámci možností přesně, nicméně přesto se do hry povedlo vnést dostatek akce.

Na rozdíl od klasických MMORPG, kdy člověk začal bojovat a jen občas použil některou dovednost, se budete muset o souboje starat více. Je pravda, že ne každému musí sednout desítky kotrmelců, soubojům ale nechybí akčnost. Zejména později, a to i ve větší skupině, je přežití otázkou dobrého načasování. Špatná spolupráce hatí plány rychle, vše je ale dostatečně intuitivní, přičemž přímo v programu bude zabudována možnost hlasové komunikace. Pravou dobrodružnou atmosféru dodá komentář z úst Pána jeskyně, který podrobně popisuje prostředí, jak by to dělal při reálné deskové hře.

V současné době probíhá betatest, ve kterém se odstraňují chyby, ovšem i z aktuální verze je vidět velký potenciál hry. Podle všeho se Turbine podařilo vsadit na správného koně a již brzy se budeme moci ve velkém stylu vrhnout na zabíjení goblinů, kostlivců, pavouků a podobné havěti.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Koho zvolit? Desítky kostek, tužku a papír, nebo Alianci s Hordou?

Stráž na místech, mříže otevřené, vizitka schopného zloděje

Platforma : PC

Žánr : MMORPG
Výrobce : Turbine Entertainment
Vydavatel : Atari
Homepage : www.ddo.com
Datum vydání : 28. února 2006

Palcátem jsem mu upravil čumák…

Souboje jsou komplikovanější než v klasických MMORPG

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

- Převod papírových pravidel
- Objevování nového světa
- Spolupráce s ostatními
- Přehnaná akčnost a kotrmelce
- Dětské nemoci a chyby
- Stovky Drizztů a Raestlinů

Napínavá online akce postavená na pevných základech papírových pravidel, která přinese dostatek zábavy hardcore hráčům.

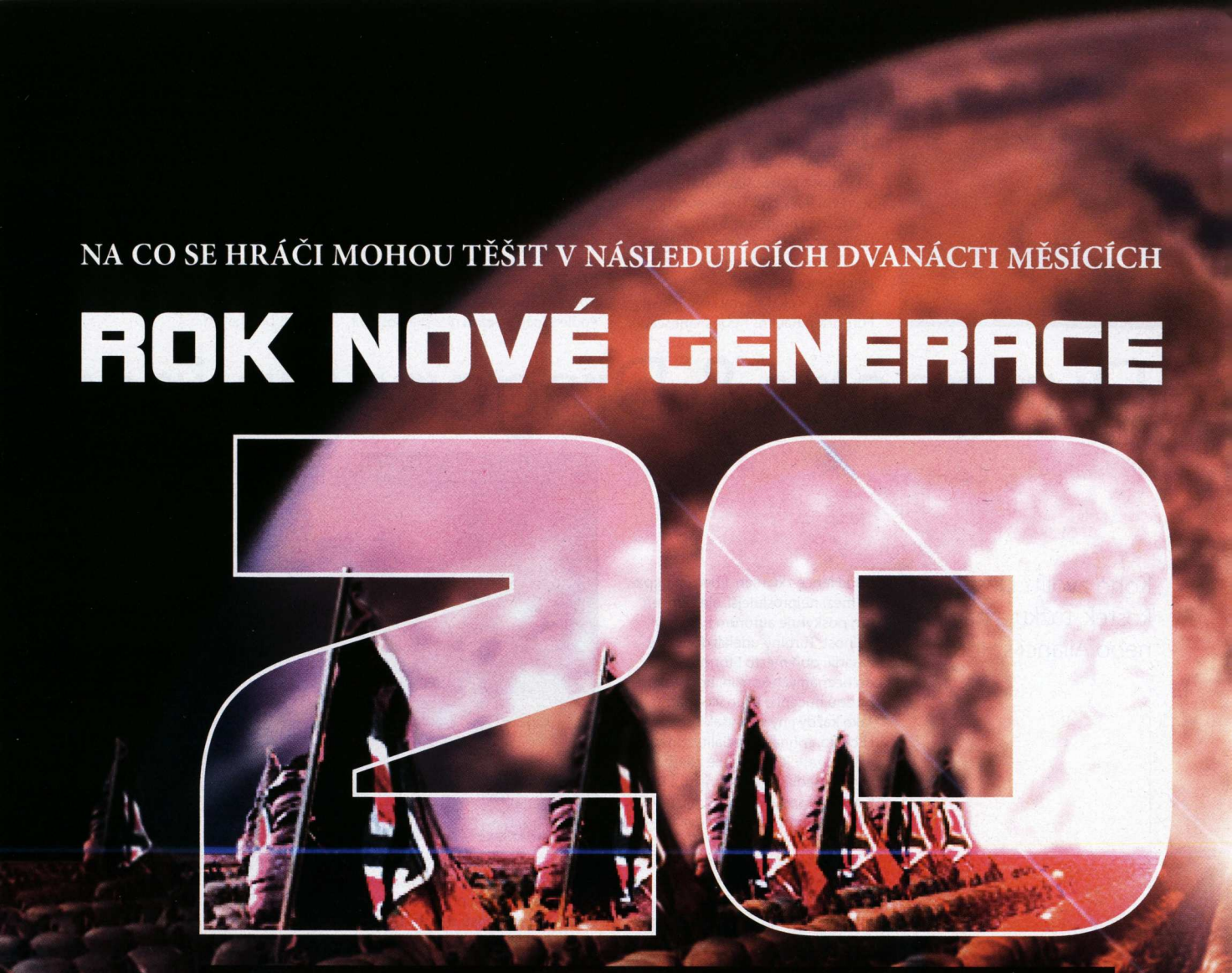
DUNGEONS & DRAGONS

Papírová pravidla Dungeons & Dragons jsou pro mnohé ztělesněním zkratky RPG. Když je v roce 1974 Gary Gygax a Dave Arneson sepsali, začala se datovat éra novodobých her na hrdiny. O tři roky později vychází druhá edice, označovaná často jen AD&D (tedy Advanced Dungeons & Dragons), kterou poté zjednodušuje na přelomu století edice třetí. Ačkoliv mnozí příznivci zůstali věrni AD&D, před dvěma lety vyšla další edice, označovaná také jako Dungeons & Dragons v3.5. Současný počet hráčů všech edicí se odhaduje na dvacet milionů.

Petr Kolář, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na Věčném Úkolu

NA CO SE HRÁČI MOHOU TĚŠIT V NÁSLEDUJÍCÍCH DVANÁCTI MĚSÍCÍCH

ROK NOVÉ GENERACE



Letošní rok bude z hlediska herního průmyslu především rokem, kdy na scénu vstoupí nová generace konzolí. Pětileté období vlády Playstation 2, Xboxu a Gamecube končí. Přichází Playstation 3 (termín je prozatím stále neurčité „jaro 2006"), Xbox 360 (ten již najdete v obchodech) a Nintendo Revolution (9. května 2006). Zvýšenému výkonu domácích videoherních přístrojů bude samozřejmě důstojně čelit také PC trh. Počítače letos obohatí vícejádrové technologie a ještě rychlejší procesory, speciální karty pro fyzikální výpočty, rychlejší paměti a samozřejmě především nové generace grafických karet s podporou chystaného rozhraní DirectX pro Windows Vista.

Již tradičně značná skupina hráčů spekuluje o vítězi následující bitvy konzolí na základě jejich předpokládaného výkonu. Dovolte mi tedy znovu připomenout, že úspěšnou herní platformu dělají v první řadě hry, nikoliv její vzhled nebo výkon. Vzhledem k dominanci Sony v posledních deseti letech je značně pravděpodobná věrnost a důvěra zákazníků (ale i vývojářů a vydavatelů) ke značce Playstation. Nahrává jí ovšem i jiná, opomíjená skutečnost. Řada lidí zapomíná, že průvodním jevem příchodu nové generace hardwaru je kromě bohatšího obsahu her také nezbytná nová generace samotného nosiče dat.

V roce 1995 nahradily CD disky nedostatečné herní cartridge (větší prostor a možnosti CD způsobily kromě jiného odchod tvůrců Final Fantasy od domovského Nintenda, které zachovalo jako médium cartridge), o pět let později bylo CD nahrazeno DVD disky s pětinásobným obsahem. Právě přicházející generace konzolí také umožňuje bohatší herní obsah a ten je potřeba někam umístit. Z tohoto pohledu je Playstation 3 jedinou konzolí, která danou podmínku splňuje, jelikož kromě DVD podporuje i nové, několikanásobně větší disky Blu-ray.

Nové konzole dále přináší silnější podporu multimédií. Například Xbox 360, jehož předchůdce neuměl bez dodatečného příslušenství ani přehrát filmové DVD, nyní podporuje přehrávání filmů, hudby, obrázků a lze jej propojit snad se vším, co má USB konektor – včetně PC, z nějž můžete streamovat či stahovat podporované formáty dat. Ještě silnější důraz je kladen na podporu online. Koncept moderní herní platformy počítá s neustálým připojením na internet, ať už za účelem stahování ukázek z her, dokupování doplňků k nim nebo pro komunikaci s přáteli či samotné hraní online ve více hráčích. Poprvé v historii konzole překonávají doposud omezené rozlišení obrazu, dané televizní obrazovkou. Díky tomu je nyní můžete připojit na digitální televizor, monitor, LCD panel nebo dokonce projektor. Multifunkčnost a online podpora posouvají konzole zase o něco blíže osobním počítačům, které naopak rozličné příslušenství a také systém Windows Media Center posouvají blíže k uživatelské jednoduchosti a líbivému designu konzolí.

Hranice se stírají a přestože Playstation 3 asi nebude ideálním psacím strojem, nemá již nadále valný smysl světy konzolí a počítačů vnímat jako oddělené. Z pohledu vyspělého hráče a také z pohledu vyspělého herního magazínu (kterým Doupě chce být) již nemá smysl další hašteření se a nesmyslné hádky „konzole versus PC". Berme herní platformy jako rovnocenné a zapomeňme i na každoročně opakované řeči o „postupném nahrazení PC her konzolovými". Rok 2005 dokázal, že z pohledu komerčního úspěchu je PC stále druhou nejvýdělečnější herní platformou na světě.

Na následujících stranách nahlédneme pod křídla nového roku. Podíváme se na významné tituly pro všechny platformy, protože dospívající herní trh již zdaleka neznamená jen počítače nebo některou z konzolí. Vynikající hry v pravidelných intervalech zaplavují řadu platforem od počítačů po mobilní telefony. A Doupě je i nadále jediným magazínem všech hráčů.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Každou noc se zalykám dojetím u Shadow of the Colossus

06

Čeští hráči

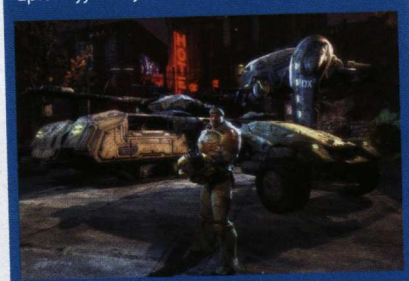
Situace u nás byla vždy poněkud odlišná od velkých světových trhů (Severní Amerika, Anglie, Japonsko). Hry zde nemají takovou tradici ani dostatečně dobrou pověst mezi širokou veřejností (herní média v naší zemi je většinou stále nedokáží prezentovat jako vyspělou oblast kulturního průmyslu). A protože jsme docela malá země, oficiální podpora jednotlivých platforem zde není na takové úrovni, jako ve světě. Dalším z problémů herního průmyslu u nás je také pirátství. Ale ať už je situace u nás nebo důvody pro ni jakékoliv, jedním si můžete být jistí: redakce Doupěte bude vždy pozorně sledovat vaše reakce a budeme tvořit obsah časopisu tak, aby byl v první řadě zaměřen na české hráče, jejich oblibené platformy a hry.

Akce

UNREAL TOURNAMENT 2007

Žánr :· Multiplayerová střílečka **Výrobce :·** Epic Vydavatel Midway **Platformy :·** PC, PS3 **Datum vydání :·** 2006

Letošní pokračování slavné série multiplayerových jatek je výjimečné především tím, že přivádí na svět zřejmě nejobdivovanější technologii současnosti: Unreal 3 engine. Obrázky a videa z nového enginu vypadají neskutečně poutavě, detailně a realisticky. Také proto se stalo téměř módou jej licencovat a existují již verze pro PC, PS3 i X360. Jeho doposud nejvýznamnějším využitím jsou nepochybně multiplatformové tituly Gears of War a Unreal Tournament 2007, který má přinést zkrácení nahrávacích časů (spekuluje se o plynulém přechodu z arény do arény v rámci jednoho celistvého herního světa) a další zintenzivnění hratelnosti. Náš kontakt v Epic týmu nám nicméně nedávno prozradil, že na E3 běžela verze hry na systému se 4GB paměti, přičemž optimalizace stále ještě zůstává ožehavým problémem. O to větší rozruch způsobilo nedávné oznámení, že „UT 2007 bude jedním ze startovních titulů pro PS3 letos na jaře", které však popřeli sami tvůrci. Hra podle vyjádření Epicu vyjde nejdříve na PC.



PREY

Žánr :· FPS (střílečka z vlastního pohledu) **Výrobce :·** 3D Realms **Vydavatel :·** 2K Games **Platformy :·** PC, X360 **Datum vydání :·** Březen 2006

Nedávno překvapivě vzkříšený projekt se sedmiletou historií vývoje (téměř jako Duke Nukem Forever, který se nemohl jmenovat trefněji) dostal do žil novou krev v podobě Doom 3 enginu – a předvádí s ním naprosto nevídané věci, pokud jde o fyziku, světelné efekty nebo speciální technologii dimenzionálních bran (otevírajících se náhodně kdekoliv v prostředí a umožňujících střelbu nebo průchod skrz vám i nepřátelům). Příběh nabízí poměrně originální zápletku s moderním indiánským hrdinou, který se snaží zachránit v první řadě sebe a svoji přítelkyni před invazí mimozemšťanů.

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Žánr :· FPS **Výrobce :·** Valve **Vydavatel** Valve **Platformy :·** PC, Xbox **Datum vydání :·** Únor 2006

Half-Life je pojmem, který lze volně přeložit jako „vzor špičkové FPS". Druhý díl přinesl světu novou úroveň realismu grafiky i fyziky ve hrách. Herní prostředí v Half-Life 2 vyvolávalo pocit skutečnosti spolehlivěji než v kterékoliv jiné hře. Poněkud uspěchaný závěr příběhu nyní napraví datadisk s názvem Aftermath. Jelikož jsme se nedávno dočkali vysoce kvalitní konverze Half-Life 2 pro Xbox, jistě se datadisk objeví časem i tam (jako se to stalo s datadiskem Ressurection of Evil pro Doom 3).

RPG

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Žánr :· RPG **Výrobce :·** Bethesda **Vydavatel :·** 2K Games **Platformy :·** PC, X360 **Datum vydání :·** Březen 2006

Pokračování veleúspěšné legendy jménem Morrowind je nejočekávanějším RPG blízké budoucnosti. Ambice tvůrců nesahají nikam níže, než stvořit zcela novou generaci žánru, s bezprecedentní svobodou, pestrostí a propracovaností. Co ale každého ohromí již nyní na první pohled, to je grafické zpracování, o jakém se nám ještě loni nemohlo zdát. Rozlehlé lesy s funkčním ekosystémem, neskutečně detailní městské interiéry, v nichž lidé žijí pestré životy, a především: nejděsivější labyrinty podzemních chodeb, zamořené nestvůrami, vedle nichž kolegové z hitu Doom vypadají jako plyšové hračky. Toho všeho se dočkáme již za tři měsíce.

HELLGATE: LONDON

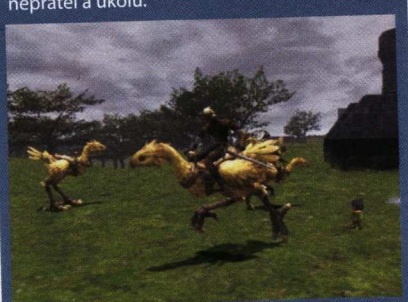
Žánr :· RPG **Výrobce :·** Flagship **Vydavatel :·** Namco **Platformy :·** PC, X360 **Datum vydání :·** Neoznámeno

Další mimořádný kousek, který nemůže nechat žádného fanouška žánru chladným, pochází přímo od části tvůrců série Diablo. Ti založili nové vývojářské studio Flagship a jejich první titul kombinuje pestrost RPG žánru s dynamickou akcí střílečky z vlastního pohledu – to vše v náhodně generovaném prostředí, s náhodně generovaným vybavením, nepřáteli i úkoly. Principy dobře známé ze série Diablo zde budou aplikovány na apokalyptický příběh z budoucnosti, kde se přímo pod Londýnem otevřela brána do pekel. S hordami jeho služebníků budete bojovat samopaly i magickými meči.

FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT

Žánr :· MMORPG **Výrobce :·** Square Enix **Vydavatel :·** Square Enix **Platformy :·** PC, PS2, X360 **Datum vydání :·** 2006

Již třetí datadisk pro MMORPG založené na nejslavnější japonské RPG sérii bude součástí balení hry, jež se chystá pro Xbox 360. Do online světa, v němž se poprvé mohli setkat počítačoví hráči a konzolisté, tak přibudou majitelé další platformy. Mnoho hráčů jistě vezme zavděk uceleným a graficky vyšperkovaným balením FF XI pro Xbox 360. V rámci třetího datadisku se navíc všichni dočkají zbrusu nového kontinentu, plného nových pokladů, nepřátel a úkolů.



KONVERZE: DOBRO, NEBO ZLO?

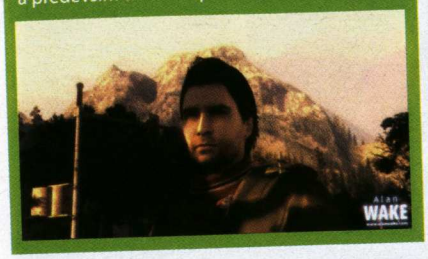
Skutečnost, že řada významných titulů dnes vychází multiplatformově, je jistě chvályhodná, ne vždy se ovšem hře dostane dostatečné péče při konvertování z jednoho systému na druhý. Často se tak stává, že hra je zkrátka nejlepší na hlavní cílové platformě a všechny ostatní verze trpí nepříjemnými nedostatky. Otázkou tak zůstává, zda si kazit zážitek z výjimečného titulu hraním na „nesprávné" platformě. Odpověď na tuto otázku by vám měly poskytnout objektivní recenze konkrétních her, jejichž autoři mají přehled napříč všemi platformami.

Další tituly

ALAN WAKE

Žánr :- Akce **Výrobce :-** Remedy **Vydavatel :-** Take 2 **Platformy :-** PC, X360 **Datum vydání :-** Září 2006

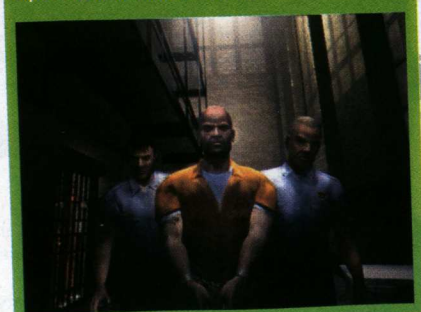
Nový titul od autorů série Max Payne, z hlediska žánru označený jako psychologický akční thriller, půjde pravděpodobně ve stopách jejich prvního hitu, přičemž si vypůjčí také prvky z herní řady Silent Hill. V roli spisovatele hororů (hádejte, jak se jmenuje) se přijedete zotavit ze ztráty milované ženy do malého horského městečka Bright Falls. Uprostřed hlubokých lesů a daleko od moderní civilizace se odehraje váš boj se zhmotňujícími se nočními můrami ze stránek vašich knih. Důležitou roli z hlediska příběhu i hratelnosti bude hrát obrovské otevřené prostředí, realistická fyzika a především detailní zpracování světla a stínu.



SPLINTER CELL 4: DOUBLE AGENT

Žánr :- Stealth akce **Výrobce :-** Ubisoft **Vydavatel :-** Ubisoft **Platformy :-** PC, PS3, X360 **Datum vydání :-** 1. čtvrtletí 2006

Nový díl slavné stealth série, inspirované knihami Toma Clancyho, si konečně vzal pořádný příklad ze svého vzoru (Metal Gear Solid) a slibuje mnohem propracovanější příběh. Původně se na svět dostaly pouze informace o tom, že Sam Fisher po smrti dcery klesl na dno a dostal se do vězení, kde kromě jiného bude součástí velké vězeňské vzpoury… Nejnovější informace od vývojářského týmu a nově odhalený podtitul hry ovšem prozrazují, že ve skutečnosti půjde o práci dvojitého agenta. Hráč bude muset dokonce činit určitá „morální" rozhodnutí během nelineárního postupu hrou, a ovlivňovat tak vývoj postavy i příběhu po vzoru RPG. To vše samozřejmě opět v revolučním grafickém zpracování.



ALONE IN THE DARK

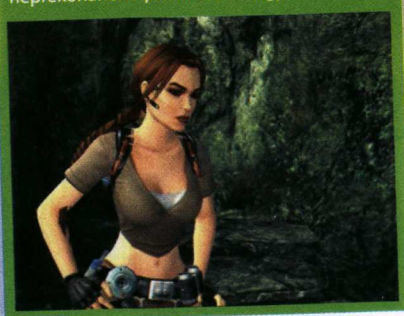
Žánr :- Survival horor **:- Výrobce** Eden **Vydavatel :-** Atari **Platformy :-** PC, PS3, X360 **Datum vydání :-** 2006

Jedna z nejstarších herních sérií, zakladatel žánru survival horor, se opět vrací na scénu. Ačkoliv čtvrtý díl pro minulou generaci herního hardwaru nedopadl nejhůře, rozhodně nedosáhl úspěchu svých nástupců Resident Evil nebo Silent Hill. Tvůrci tedy berou novou generaci konzolí jako příležitost pro vzkříšení slavné značky, a přestože zatím nebyly uvolněny žádné konkrétní informace (pouze sliby o realistickém prostředí a dokonalé fyzice v kombinaci s akčnější hratelností), první ukázky ze hry dýchají působivou atmosférou a designem. Konkurence v podobě Resident Evil 5 bude ovšem nelítostná.

TOMB RAIDER: LEGEND

Žánr :- Akce z pohledu třetí osoby **Výrobce :-** Crystal Dynamics **Vydavatel :-** Eidos **Platformy :-** PC, PS2, PS3, Xbox, X360 **Datum vydání :-** Jaro 2006

Lara Croft, zřejmě nejslavnější ženská postava ze světa počítačových her, se opět vrátí. Poprvé jsou ale autory hry vývojáři ze studia Crystal Dynamics. Po posledních dvou propadácích (především dlouho odkládaná Angel of Darkness) byla totiž série uzmuta původním tvůrcům ze studia Core Design (ti mezitím dali dohromady relativně slušnou akci Without Warning, inspirovanou seriálem 24 hodin). Lara pro rok 2006 bude disponovat novým ovládacím systémem, inovovanou sbírkou vybavení (včetně magnetického háku nebo vysílačky) a novým příběhem, nicméně atmosféra by měla být věrným vzkříšením nepřekonaného prvního dílu ságy.



GEARS OF WAR

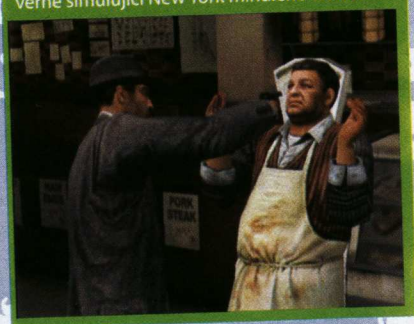
Žánr :- Taktická akce **Výrobce :-** Epic **Vydavatel :-** Microsoft **Platformy :-** PC, X360 **Datum vydání :-** 2006

Druhou nejočekávanější hrou založenou na technologii Unreal 3 engine jsou bezesporu Gears of War. Děsivá vize planety zpustošené poslední válkou s monstróznímimi mimozemšťany působí vizuálně snad ještě zajímavěji, než komiksově nerealistický UT 2007. Z hlediska hratelnosti přitom budou klást silný důraz na taktickou spolupráci s členy vašeho týmu, ať už je budou ovládat živí spoluhráči nebo umělá inteligence. Neobyčejně detailní modely hlavních postav si přitom vychutnáte z pohledu třetí osoby.

THE GODFATHER

Žánr :- Městská akce **Výrobce :-** EA **Vydavatel :-** EA **Platformy :-** PC, PS2, Xbox, X360 **Datum vydání :-** Březen 2006

Hra na motivy knižního bestselleru Kmotr by měla zaujmout místo nejsilnějšího konkurenta světově úspěšného českého titulu Mafia od Illusion Softworks. Jako hlavní zbraň přináší – kromě inspirace předlohou, licencované hudby a souvisejících drobností – více volnosti a pestrosti po vzoru série Grand Theft Auto. Hráč bude moci sloužit mafiánské rodině Corleoneových a bude jen na něm, v jakém poměru bude využívat násilí, zastrašování či diplomacii. Hra nabídne nelineární zážitek, věrně simulující New York minulého století.



SAMOZŘEJMĚ: SPORTY

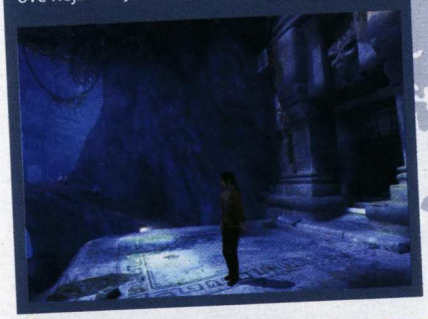
Ať už se vám to líbí, nebo ne, všechny hry zmíněné na těchto stránkách pravděpodobně vydělají méně peněz, než každoročně doplňované sportovní série (s těmi od Electronic Arts v čele). Fifa 2005 byla v loňském roce největší stálicí na žebříčcích prodejnosti v USA i Anglii, což do značné míry platí také pro NHL, NBA nebo údajně nejlepší sportovní sérii všech dob, Pro Evolution Soccer. EA svými oficiálními sportovními licencemi zkrátka dominuje masovému hernímu trhu. Nejúspěšnější herní série všech dob (The Sims) je pouze dalším důkazem, že vkus masové herní veřejnosti je značně odlišný od toho, co preferují hardcore hráči.

Exkluzivní PC hry

DREAMFALL

Žánr :· Adventura **Výrobce :·** Funcom **Vydavatel :·** Funcom **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** Jaro 2006

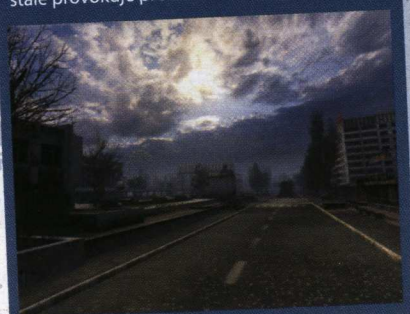
Pokračování nejslavnější adventury všech dob, The Longest Journey, bude kompletně 3D (hráč uvidí herní svět z pohledu třetí osoby) a zavede hráče zpět do dvou propojených světů, z nichž jednomu vládne technika a druhému magie. Autoři slibují tři hratelné postavy, nelineární řešení situací a především nespoutanou fantazií kořeněný emotivní příběh. Doposud zveřejněné materiály pasují tento titul na jeden z graficky a designově nejzářivějších klenotů v letošní nabídce.



STALKER

Žánr :· Akční RPG **Výrobce :·** GSC **Vydavatel :·** THQ **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** únor 2006

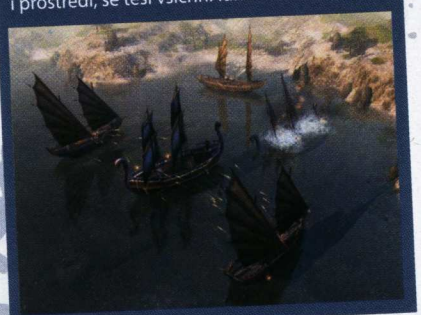
Střílečka z pohledu první osoby s prvky RPG z alternativní současnosti a okolí černobylské továrny patří k dlouhodobě nejdiskutovanějším a nejkontroverznějším titulům. Původní výhoda revolučního grafického zpracování pomalu upadá v zapomnění, jelikož díky odkladům vydání ztrácí Stalker svůj původní očividný náskok v této oblasti. Avšak zcela originální prostředí, fanatický důraz na detail (vývojáři údajně přenesli do herního prostředí z reálného Černobylu „každé stéblo trávy, plastikovou láhev nebo puklinu v betonu") a slibná kombinace střílečky s RPG stále provokuje představivost hráčů.



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Žánr :· Strategie **Výrobce :·** EA **Vydavatel :·** EA **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** 1. čtvrtletí 2006

Vynikající strategie založená na filmové verzi Pána prstenů dokázala kromě špičkového využití filmových materiálů (hudba, design) přinést řadu inovativních prvků z hlediska hratelnosti a ještě to vše zabalit do špičkového technického zpracování. Není divu, že na druhý díl špičkové strategie, volně vyprávějící příběh mimo filmovou předlohu a představující řadu nových bytostí, zbraní i prostředí, se těší všichni fanoušci bez výjimky.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Žánr :· Strategie **Výrobce :·** Petroglyph **Vydavatel :·** Lucasarts **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** Únor 2006

Další z očekávaných strategií, založená na filmové licenci. Jak ukazuje veleúspěšná SW: Battlefront 2, Hvězdné války stále spolehlivě táhnou. Tím spíše zaujme Empire at War, která vypráví události mezi novou a starou trilogií (tedy mezi epizodami III a IV). Činí tak pomocí netradiční realtime strategie spíše ve stylu Rome: Total War, jejíž hratelnost je ovšem do značné míry dynamická, a jednotlivé bitvy tak průběžně ovlivňují rozložení sil ve vesmíru po zbytek hry. Autoři slibují kromě jiného značnou přizpůsobivost hry zkušenostem a schopnostem hráče.

THE WITCHER

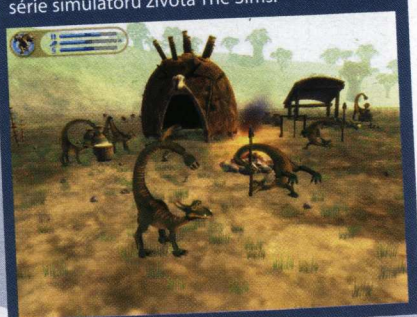
Žánr :· RPG **Výrobce :·** CD Projekt **Vydavatel :·** Neoznámeno **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** Léto 2006

Polští sousedé pro nás připravují „tak trochu jiné RPG". Nelineární, temné, bez heroismu a černobílých postav. Na motivy slavné ságy o Zaklínačovi od Andreje Sapkowského vzniká hra, která má mít ojedinělý bojový systém, speciální lektvary, hrdinovi pomáhají a zároveň mu způsobují lehkou otravu, a mnoho dalších netradičních propriet. Za zmínku stojí i tři různé konce, k nimž budete spět postupně, nikoli na základě jednoho osudového rozhodnutí. Autoři vypadají nadšeně, podaří se jim však oslovit i běžné hráče?

SPORE

Žánr :· Simulace života **Výrobce :·** Maxis **Vydavatel :·** Neznámý **Platforma :·** PC **Datum vydání :·** 4. čtvrtletí 2006

Jeden z titulů, který pomohl definovat bohatost nové generace her. Ultimátní simulace a strategie, ve které začnete tvorbou buněčných organismů, které pomocí evoluce necháte vyvinout ve složité organismy, posléze rasy a celé populace virtuálních planet, s nimiž následně můžete cestovat vesmírem a bojovat s planetami ostatních hráčů. Za neskutečně troufalým konceptem nestojí nikdo jiný než Will Wright, autor jedinečné série simulátorů života The Sims.



DRUHÉ MÍSTO

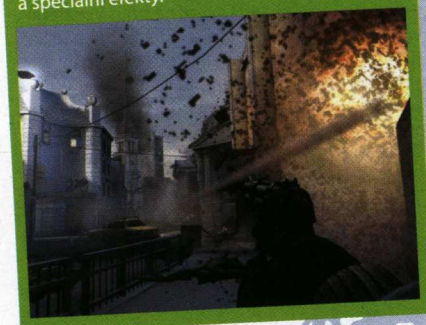
Jak již bylo zmíněno na začátku článku, PC jakožto herní platforma si za poslední rok (stejně jako v uplynulých pěti letech) udržela pozici druhé komerčně nejúspěšnější (jedničkou je celosvětově Playstation 2). Tento fakt (společně s pohledem na bohatý seznam PC titulů, jejichž vydání je ohlášeno na letošní rok) dokonale boří nepodložené dohady o postupném nahrazení počítačů jakožto herní platformy specializovanými konzolemi. Je ovšem zajímavé sledovat, jakým způsobem od sebe počítačový a konzolový svět přebírají určité prvky – teorie o splynutí v jediný multifunkční přístroj s mimořádně přístupným uživatelským rozhraním dostává stále jasnější obrysy.

Exkluzivní konzolové hry

BLACK

Žánr :- FPS **Výrobce :-** Criterion **Vydavatel :-** EA **Platformy :-** Xbox, PS2 **Datum vydání :-** 28. února 2006

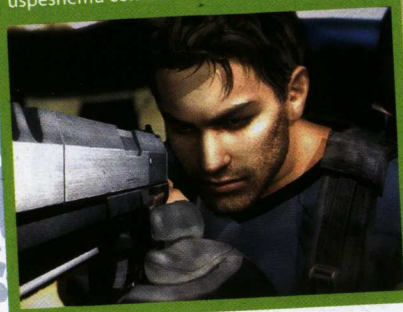
Jedním z nejočekávanějších konzolových projektů letošního roku je bezesporu právě Black, navzdory skutečnosti, že jde o titul určený pro odcházející generaci konzolí. Na první pohled byste to na něm nepoznali: nevídané světelné a speciální efekty způsobují, že tahle brutálně akční střílečka vypadá stejně dobře jako hry na mnohem výkonnějším hardwaru. Zásluhu na tom mají bezesporu zkušenosti autorů z týmu Criterion, které nasbírali během evoluce úspěšné závodní série Burnout, soustředěné právě na destrukci a speciální efekty.



RESIDENT EVIL 5

Žánr :- Survival horor **Výrobce :-** Capcom **Vydavatel :-** Lucasarts **Platformy :-** X360, PS3 **Datum vydání :-** 4. čtvrtletí 2006

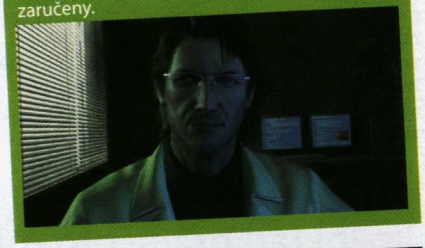
Dlouhodobě nejúspěšnější a nejslavnější hororová série ležela od roku 1998 a třetího dílu víceméně u ledu, nepočítaje konzoli Gamecube, jež se dočkala pěkného remaku původního dílu a solidního prequelu Resident Evil 0. Vše se ale změnilo díky nejúspěšnější akční hře, která se loni objevila na konzolích – a kterou byla překvapivě Resident Evil 4. Akčnější pojetí, řada RPG prvků a brutální změna atmosféry byly korunovány nevídaným technickým zpracováním a vyšperkovaným příběhem. Ačkoliv o Resident Evil 5 není prozatím příliš známo, díky úspěšnému comebacku série o kvalitách.



METAL GEAR SOLID 4

Žánr :- Stealth akce **Výrobce :-** Kojima Productions **Vydavatel :-** Konami **Platforma :-** PS3 **Datum vydání :-** 4. čtvrtletí 2006

Jediný herní trailer, který svým obsahem i kvalitou překonal Killzone 2, se následně ukázal být skutečnou realtime demonstrací herní grafiky. Neskutečně detailní zpracování přivede hrdiny a svět této oblíbené série k životu jako nikdy předtím – a jde o jedno z největších lákadel pro Playstation 3. Kojima bude tentokrát vyprávět příběh od místa, kde skončil v druhém dílu série. Hráče tak opět čeká kombinace plížení, střelby a soubojů na blízko v rámci odhalování obří konspirace, ohrožující celý svobodný svět. Nezapomenutelný příběh a jedinečný herní zážitek jsou zaručeny.



FINAL FANTASY XII

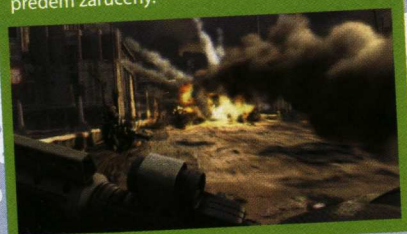
Žánr :- RPG **Výrobce :-** Square Enix **Vydavatel :-** Square Enix **Platforma :-** PS2 **Datum vydání :-** 30. června 2006 (Japonsko)

Fanoušci čekají na plnohodnotné pokračování nejslavnější konzolové RPG ságy již dlouhých pět let. Japonskou sérii očividně čeká řada změn, jak odhalilo nedávno uvolněné hratelné demo. Prostředí bude plně 3D, hráč zcela ovládá svoji postavičku i během soubojů a má nové možnost rozhlížet se po herním prostředí. Stylem a příběhem se zdá hra blízká spíše americkému publiku (konkrétně fanouškům Hvězdných válek), což byl kromě jiného důvod odchodu duchovního otce série, Hironobu Sakaguchiho. Jedna věc je ale jistá: půjde o letošní nejvýpravnější fantaskní výlet na konzolích.

KILLZONE 2

Žánr :- Akce **Výrobce :-** Guerilla **Vydavatel :-** Sony **Platforma :-** PS3 **Datum vydání :-** 31. prosince 2006

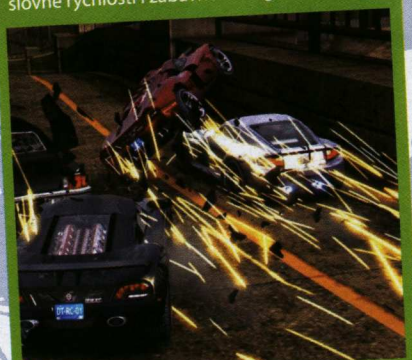
Nejlepší herní trailer, představený na E3 2005 v rámci demonstrace výkonu nové generace konzolí. Na něco takového se nezapomíná. Video z Killzone 2 se nakonec ukázalo být předrenderované (předpočítaný film, nikoliv záznam ze hry), ale tvůrci se dušují, že přesně tak (nebo ještě lépe) bude hra vypadat. A pokud vezmeme v úvahu, co předvádějí jiné tituly, není důvod jim nevěřit. V Killzone 2 se vrátíme na depresivní válečné pole blízké budoucnosti, s možností hry za různě vyzbrojené členy jednotky velitele Templara. Syrový realismus, impozantní zbraně a záplava předskriptovaných filmových okamžiků jsou předem zaručeny.



BURNOUT: REVENGE 360

Žánr :- Závody **Výrobce :-** Criterion **Vydavatel :-** EA **Platformy :-** X360 **Datum vydání :-** Q4 2006

Kdo nehrál Burnout, ten nepochopí. Nejenže jde o jednu z graficky nejpůsobivějších závodních her současnosti, ale navíc je zřejmě i nejrychlejší a plná hollywoodské destrukce ve velkém stylu. Mimořádně adrenalinový herní zážitek si snadno podmanil každého majitele PS2, nyní se ovšem chystá po všech stránkách vylepšený remake aktuálního čtvrtého dílu pro Xbox 360. Čekají nás mohutnější exploze, řada online herních módů, neskutečné grafické detaily vozů i prostředí a to všechno při zachování nevýslovné rychlosti i zábavnosti originálu.



DOUPĚ KONZOLOVÉHO HRÁČE

Prvním slovem na rtech každého milovníka konzolí je „pohodlí". Jsou to lidé, kteří nechtějí hru zdlouhavě instalovat, ladit nastavení grafiky a výkonu, ani stahovat doplňky a opravné patche. Jsou to lidé, kteří se chtějí večer po práci rozvalit na pohovce, strčit herní disk do krabice pod televizí a půl hodinky si užít nějakou tu akční / závodní / sportovní zábavu. Trh s elektronikou se samozřejmě snaží podpořit zážitek těchto zákazníků stále kvalitnějšími produkty, a tak moderní sestavy domácího kina dělají z hraní na konzolích výjimečně silný zážitek, podporovaný prostorovým zvukem a velkou televizní obrazovkou. S vysokým rozlišením obrazu u konzolí nové generace dává konečně smysl také kvalitní projektor, díky kterému se herní zážitky zase o trochu víc přiblíží těm z kina. Není to zrovna virtuální realita, ale sedě před několikametrovým promítacím plátnem a obklopen prostorovým zvukem, může si člověk hru užít jako nikdy předtím.

Handheldy a mobilní telefony

Pokud se vám na tváři během pročítání předchozích stránek rozzářil natěšený úsměv a v duchu jásáte nad trháky, kterých se letos hráči dočkají, pak věřte, že jsme si připomenuli jen hrstku z bohaté záplavy oznámených titulů. Bude toho mnohem více. Ovšem kromě „velkých" platforem pro domácí herní zábavu nesmíme zapomínat také na ostatní herní přístroje. Speciálně trh přenosných konzolí – handheldů – zaznamenal během loňského roku mohutný růst díky nástupu zcela nového konkurenta v podobě kapesní Playstation – PSP.

Trhu s handheldy dominovalo v uplynulých dvaceti letech Nintendo se svým přístrojem Gameboy. Nástupce jménem Nintendo DS v této tradici víceméně úspěšně pokračuje, díky nápaditému designu s dvojitým displejem (jeden z nich umožňuje ovládání dotekem), částečné zpětné kompatibilitě a především knihovně nápaditých zábavných her (v čele s návykovým simulátorem štěňátka, nazvaným Nintendogs). Sony PSP ovšem do hry vnesla vyšší technickou vyspělost, kvalitnější širokoúhlý displej, mnohem vyspělejší grafiku, bohatší obsah (Nintendo tradičně zaostalo díky formátu cartridge, zatímco Sony využívá UMD disky s několikanásobně vyšší kapacitou dat) a především kapesní verze oblíbených her z velké Playstation – včetně takových trháků, jako je Grand Theft Auto.

Prodavači museli kvůli PSP přidat regály do svých obchodů, protože k existujícím platformám náhle přibyla nová. Letos to bude ještě horší, protože tituly jako Final Fantasy XII nebo Black dávají jasně najevo, že odcházející generace konzolí se na výsluní zájmu ještě nějakou dobu zdrží,

navzdory tomu, že na trhu již budou její nástupci. Součástí progresivního růstu herního trhu je ovšem také dobývání trhu s mobilními telefony. Snad každý, kdo má jen trochu vyspělejší mobilní telefon, si na něm vyzkoušel hru. A jsou stále lepší: již teď připomínají počítačové hry z počátku devadesátých let. Prohlížení specializovaných časopisů o dnešních mobilních hrách vyvolává dojem, že máte v rukou stará čísla Excaliburu. To je znamení, že herní evoluce na mobilních telefonech je v plném proudu a ještě nás příjemně překvapí. Koneckonců již nyní velcí vydavatelé nezapomínají na mobilní telefony při tvorbě konverzí úspěšných moderních hitů (Prince of Persia, Splinter Cell). Možná nakonec nebude reklama na Playstation 9, kterou před časem Sony uvolnila v rámci zajímavé kampaně pro zahraniční televize (video najdete třeba zde: www.gametrailers.com/cgplayer.php?id=8762) zas tak daleko od skutečnosti. Playstation 9 tam má podobu malé průhledné koule, připomínající spíše futuristický mobilní telefon než domácí konzoli. Po otevření koule se z ní vyrojí zářící světlo (zřejmě nanoroboti) a pronikne do těla hráče, který následně může vstupovat do virtuálního světa her dle vlastního uvážení, přičemž ovládacím a zobrazovacím rozhraním jsou přímo jeho smysly. Je to možná příliš vzdálená budoucnost… ale na každý pád můžete počítat s tím, že letošní hry nové generace vám vezmou dech, až s nimi poprvé přijdete do styku. Doupě tu bude po celý rok s vámi jako spolehlivý průvodce, zaručující jako jediný český herní magazín pro VŠECHNY hráče, že vám neunikne žádná z nejvýznamnějších událostí na žádné z herních platforem.

Jízdní řád hráče pro rok 2006

Jaro 2006
Start konzole Playstation 3
Přesný termín vypuštění nejvýkonnější konzole nové generace na trh zatím není znám, ale první bude zřejmě Japonsko, přičemž časový odstup pro USA a Evropu může činit i měsíce.

9. května
Start konzole Nintendo Revolution
Originálně pojatá konzole od Nintenda s netypickým ovládáním pomocí pohybových senzorů na ovladači bude do světa vypuštěna v předvečer největšího herního veletrhu.

10.–12. května
E3 2006 (Los Angeles)
Největší herní veletrh na světě se tradičně odehraje ve městě andělů, v blízkosti Hollywoodu. Všechny zásadní tituly pro letošní rok budou na místě – a stejně tak redakce Doupěte.

24.–27. srpna
GC 2006 (Lipsko)
Pokud to nezvládnete do Los Angeles, většinu obsahu z amerického veletrhu najdete na konci letních prázdnin u našich německy mluvících sousedů. Těch pár hodin cesty se jistě vyplatí každému nadšenému hráči.

22.–24. září
TGS 2006 (Tokio)
Druhý největší veletrh na světě se odehraje v japonské metropoli, a tudíž lze počítat především s odhalením titulů asijské produkce. Hry představené na E3 zde budou ukázány znovu a lépe.

9.–13. října
Invex 2006 (Brno)
Jediný herní veletrh v Česku se opět odehraje na brněnském výstavišti, a přestože poslední ročníky nebyly revoluční, určitě si budete moci opět vyzkoušet mnoho nových her a poklábosit s redaktory vašich oblíbených herních magazínů.

Listopad–Prosinec 2006
Vánoční sezóna na nás tradičně vychrlí všechny nejočekávanější hry zaráz, takže nezbývá než si připravit peněženky, pevné nervy a prášky proti únavě.

Jaro Léto Podzim Zima

PC RECENZE

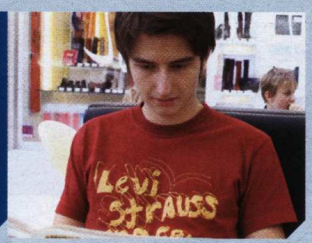
OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

NOVOROČNÍ PŮST, CELOROČNÍ HODY

Příchod Xboxu 360 jako by definitivně oznámil: nastávají nové časy, pro někoho dobré, pro někoho zlé. Pohled na vánoční vydavatelský plán PC her dal částečně zapravdu všem, kdo nevěstí plechovým mašinám růžovou budoucnost. Velcí vydavatelé v posledních týdnech hlásí slabé prodeje PC her, které prý ohrožují jejich plánované finanční výsledky, a i pohled do útrob novoročního Doupěte asi nevzbuzuje na tvářích PC hráčů úsměv. Trháky se vytratily (vánoční sezóna letos skončila překvapivě brzy) a ne náhodou jsme jen jedinému článku věnovali výrazný prostor čtyř stránek. Znamená ale opravdu všechen humbuk kolem konzolí nové generace a zahájení další herní dekády zánik PC, jejího vymazání z herního univerza? Kdepak.

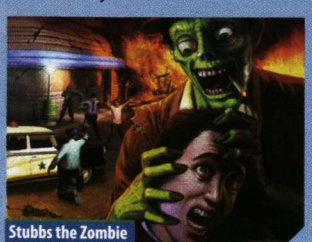
Když se podívám na plánované hity pro letošní rok, které podrobněji rozebírá Martin v tématu čísla, nepojímá mě hrůza. A vás také nemusí. Počítače jsou pro herní vývojáře stále natolik atraktivní, aby nám nabídly inteligentní zábavu, která prověří vaše myšlení (Dreamfall), nabídne hrst originality (Spore), potěší směsicí historie i moderních technologií (Command & Conquer The First Decade). PC svět je stále rodištěm nových talentovaných vývojářů, kterým i zůstane, i nadále je vývoj PC her v mnoha ohledech výhodný. Dokud budou mezi námi chodit lidé jako Sid Meier nebo Peter Molyneux a tón či směr mnoha žánrů ovlivňovat firmy jako Blizzard či id Software, PC hry se o svou budoucnost bát nemusí.

KAMIL GRIC, šéfredaktor



NOVOROČNÍ PŮST, CELOROČNÍ HODY

Přestože byl potencionálním hitem letošních Vánoc poslední díl série Prince of Persia, dostaveníčko si v útrobách redakčního doupěte dali všichni příznivci zombie, vysávání lidských mozků a upíjení krve. Nejdříve jejich kouzlu podlehl Michael Stern, který podle zákulisních informací ohrožoval svou zombie posedlostí i návštěvníky nejmenované silvestrovské oslavy, aby se do spáru kreslených monster nechal posléze chytit sám veliký šéfredaktor. Těsně před uzávěrkou hráli Stubbs the Zombie téměř všichni: snad pro jejich kvalitu, snad kvůli šéfredaktorovu nátlaku. Podstatné ale je, že novou poctu zombie hrám a béčkovým filmům nesmí vynechat žádný hráč, který má kromě šílené hratelnost rád i řádně ostrý humor.


Stubbs the Zombie

58 **Prince of Persia: The Two Thrones**
PC | PS2 | XBOX | GC | GBA | MOBILY

62 **Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse**
PC | XBOX | MAC

64 **Žhavé léto 3 a půl**
PC

66 **Gene Troopers**
PC | PS2 | XBOX

68 **Neuro Hunter**
PC

69 **Hammer & Sickle**
PC

70 **Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň**
PC | PS2 | XBOX | GC | GBA | NDS

72 **Dynasty Warriors 4**
PC | PS2

74 **I Ninja**
PC | PS2 | XBOX | GC

75 **Trainz Railroad Simulator 2006**
PC

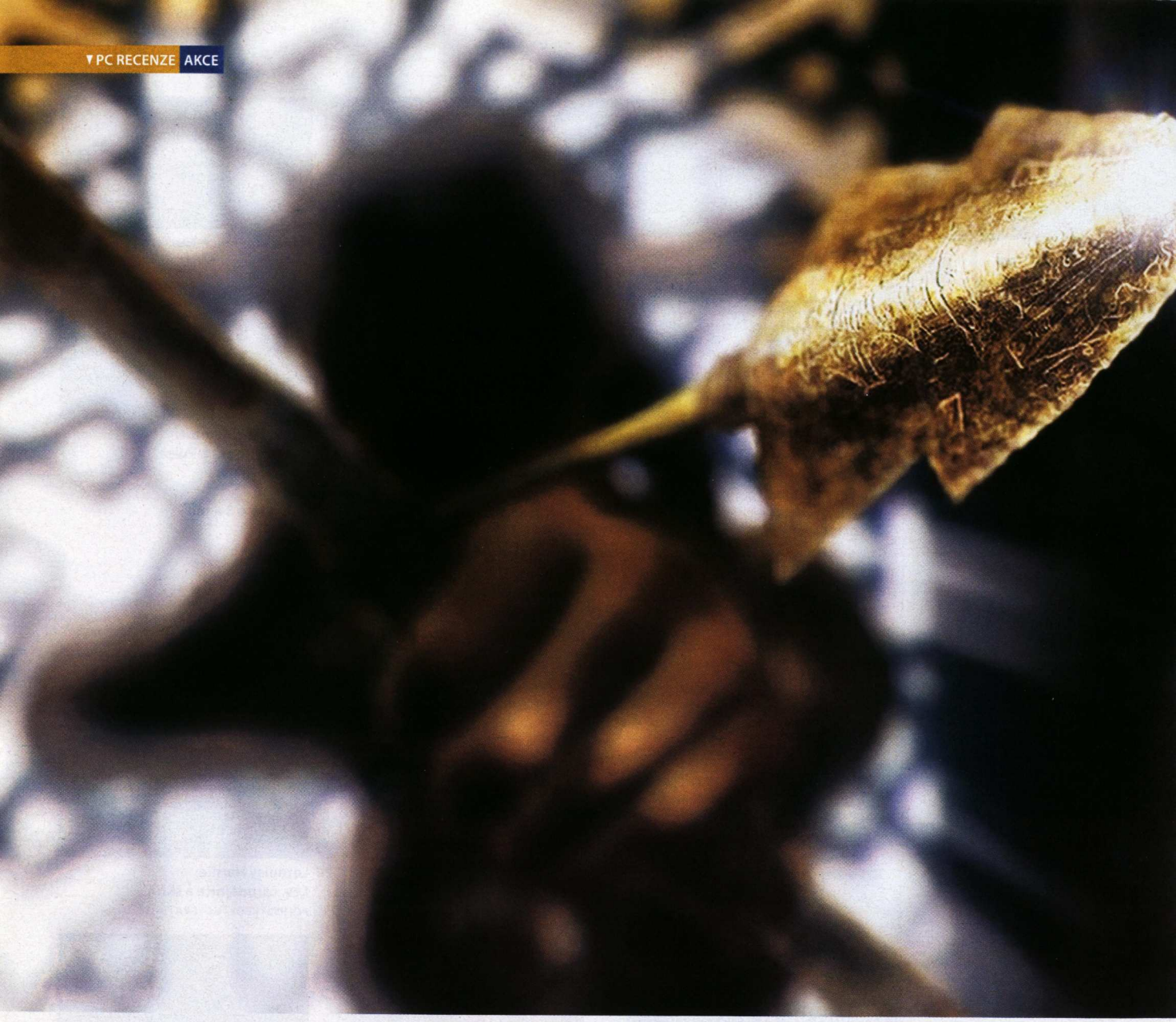
76 **Battlefield 2: Special Forces**
PC

78 **Onimusha 3: Demon Siege**
PC | PS2

79 **Bratz: Rock Angelz**
PC | PS2 | GC | GBA

80 **Úžasňákovi: Vzpoura Podkopávače**
PC | PS2 | XBOX | GC | GBA | NDS

81 **Around the World in 80 Days**
PC



Prince of Persia: The Two Thrones

Konec hezounů v Persii aneb jak herní svět přichází o prince

Marně bychom pátrali po dítěti odkojeném v osmdesátých letech, jež by svými prstíky nikdy do příkazové řádky nenapsalo „prince megahit". První Prince of Persia, legendární herní počin Jordana Mechnera, položil základní odrazový kámen pro vývojářský skok směrem k počítačové zábavě. Soubor vznešených pixelů – íránský šlechtic z rušného New Yorku – nakonec vyskočil pekelně daleko. Noha bosého hrdiny se dotkla všech kontinentů a navštívila nespočet příbytků, které se ve své době pyšnily vymožeností v podobě stolního počítače. Perská legenda poté dlouho kráčela historií, aby nakonec na přelomu let 2005 a 2006 našla místo posledního odpočinku na dvou pozlacených trůnech.

PRINC JEDNA A PŮL

Pánové z firmy Ubisoft se za poslední léta svého působení v kauze perský princ činí na výbornou. Na rozdíl od katarského prince se jeho počítačový kolega proslavil v pozitivním slova smyslu, čehož dokázali zruční vývojáři patřičně využít. Jako důkaz nám poslouží tři herní zmrtvýchvstání – tři zdařilé variace na starého prince. Poslední z nich, Prince of Persia: The Two Thrones, uzavírá celou sérii důstojným způsobem, a snad právě proto je symbolickou kombinací obou předchůdců.

První ze tří statečných – Sands of Time – vládl tradiční pohádkovou atmosférou, která se do hráčského povědomí vryla zlatavým písmem úspěchu. Bezejmenný princ v něm byl nesobeckým hrdinou, schopným obětovat vlastní život pro lásku. Citlivý milovník a Alain Delon herních obrazovek se bil se stovkami nepřátel, aby na konci dlouhé poutě spatřil tvář krásné princezny, pro jejíž záchranu riskoval život. O rok mladší Warrior Within naopak působil jako egocentrický sobec, jehož prioritou byla osobní pomsta. Loňský princ navždy sundal masku heroického mladíka z hollywoodského bijáku a převlékl se (taktéž do hollywoodské) kožené soupravy s ocelovými hroty. Z ambiciózního výrostka se stal sebejistý drsňák, po jehož dotyku všem padají hlavy a stříkají gejzíry krve (trochu jako v ruském parlamentu, řekl bych). Obě hry se svým pojetím pohybovaly v opačných extrémech. Ne

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Nobody expects the Spanish Inquisition!

každému hráči proto vyhovoval ten či onen díl. Osobně se řadím k příznivcům Sands of Time, neboť Prince of Persia pro mě byl vždy pohádkou a právě Písky času jsou jejím ztělesněním. V rámci The Two Thrones si ale každý přijde na své. Peršanova herní derniéra je kombinací všech oblíbených prvků předchozích dílů. Na scénu se vrací lovestory a exteriéry Písků času v doprovodu složitých komb a krvelačného běsnění z Warrior Within.

DOMOV JAKO PO VEČÍRKU

Dobře udělali ti z vás, kteří se neodtrhnuli od Warrior Within, dokud nenašli všechny skryté fontánky života. Díky nim jste byli svědky alternativního konce hry, při němž jste porazili strážce času Dahaku a zamilovali se do krásné Kaileen. Právě na druhý konec přímo navazuje The Two Thrones. Princ naloďí Kaileen na chatrnou kocábku a plují zpět domů, do města Babylon. Našeho svěřence má čekat bouřlivé přivítání, korunovace, oslava nového krále Babylonu, šest dětí s Kaileen a luxusní palác na hypotéku. Nic z toho se však nekoná. Vyděšené pohledy zamilovaného páru směřují k troskám hořícího města, které je okupováno mezopotamskou obdobou Hunů (u nás aktéři soutěže Superstar).

Namísto ovací je loďka připluvších hrdinů zasažena ohnivými šípy a poslána ke dnu. Kaileen se v mdlobách nechá odnést vlnami až na břeh, kde ji unesou členové nepřátelské armády. Princ má najednou nový cíl – zachránit Kaileen dřív, než se jí cokoli stane. Počínaje tímto okamžikem startuje kolotoč zabíjení, masakrování a plenění, srovnatelný s taženími římské armády. Prolévání litrů krve ale není tak drastické jako v loňském vydání perského prince. Závěrečnému dílu série vévodí vyšší bojová uspořádanost a hráč není zahlcen sérií na sebe nenavazujících akčních scén.

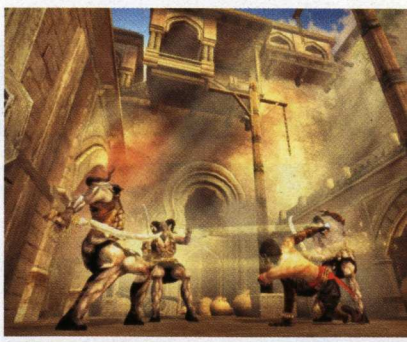
K většímu spádu hry přispívají některé nové pohybové dovednosti hlavního hrdiny. Během posledních tří let naučil Ubisoft prince běhat po zdech a sloupech, slaňovat se a skákat z jednoho rohu místnosti na druhý jen za pomoci silného odrazu. The Two Thrones sice nedisponuje takovým množstvím pohybových pasáží, ale jakmile se dostanete před nějakou z nich, oříšek je na světě. Naštěstí hra běží v rychlém tempu a každý z puzzlů má jen jedno řešení, čímž autoři omezili výskyt zákysů na minimum. Navíc vám bude k dispozici nová funkce šplhání po zdech. Ve většině palácových zdí jsou výrazné trhliny, do nichž lze zabodnout dýku a postupně vyšplhat až ke stropu.

PROMĚNY NOVÉHO PRINCE

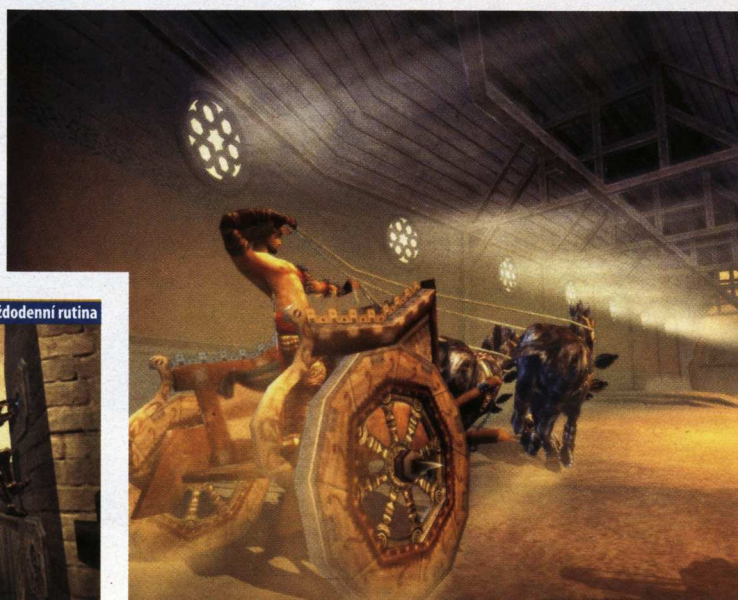
První podoba novodobého prince. Náctiletý milovník s mečem a naivním výrazem ve tváři – počítačová verze Don Juana.

Sadistický zabiják. Nelítostný, sebejistý, krvelačný, odhodlaný vraždit. Chraňte si hlavu.

Kombinace obou předešlých. Právě teď se však díváte na jeho temnější verzi. Na hořící černý přízrak s řetězem a deadlistem, který byste stěží přepsali na tři role toaleťáku!



> Tiché zabití selže, když se na nepřátele vrhnete jako střídačka českých hokejistů po vítězných nájezdech



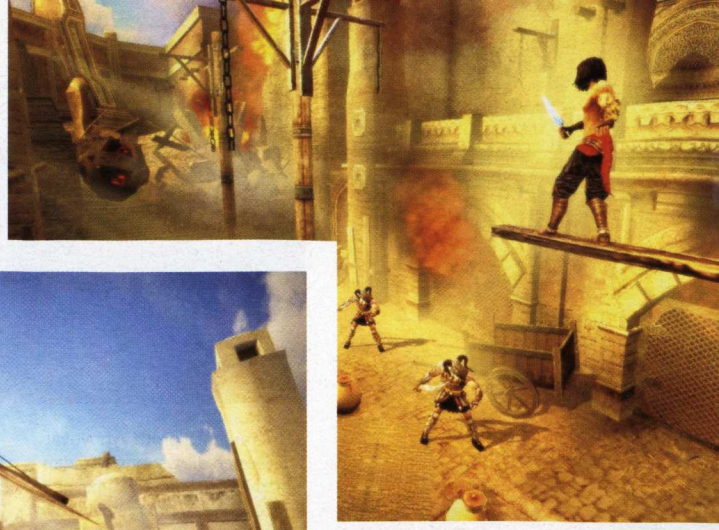
Každodenní rutina

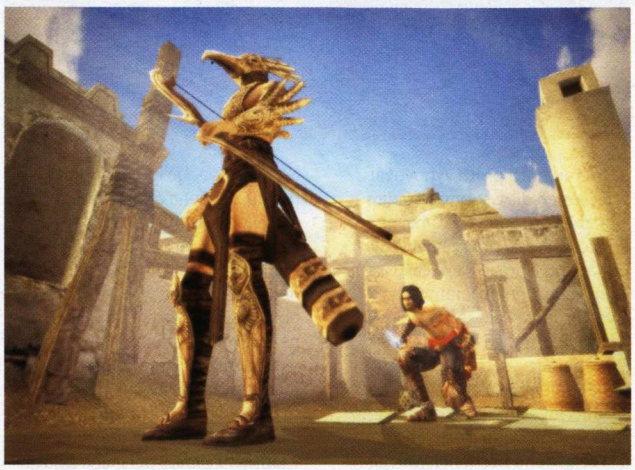
Platforma PC, PS2, Xbox, GC, GBA, Mobily

Žánr Akce
Výrobce Ubisoft
Distributor v ČR Playman
Homepage www.princeofpersiagame.com
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace Kompletní
Cena 999 Kč (česká verze hry vyjde na jaře)

KONKURENTI
- Prince of Persia: Sands of Time **8,5**
- Prince of Persia: Warrior Within **8,0**
- Peter Jackson´s King Kong **8,8**

Video najdete na DVD/CD3 12/05





PRINC ŽIVĚ V ULICÍCH!

Také jste se často pozastavovali nad tím, co Prince of Persia dovede? Salta, přemety, série skoků přes střechy, otočky a šplhání po výškových budovách bez jištění. Pak vězte, že podobné skopičiny je možné provádět i v reálném světě. Sport zvaný Street running (climbing) je žhavou novinkou na poli extrémních dovedností. Adrenalinu chtiví náctiletí odvážlivci běhají po ulicích měst a přeskakují vše, co jim přijde do cesty, přičemž běží bez zastávky! Lavičky, zábradlí, zdi, domy, vratká potrubí, jeřáby – nic není překážkou. Věřte, že někteří z nich v mnohém předčí i prince z Persie. Na adrese video.google.com zadejte do vyhledávání parametr „russian climbing" a hned první odkaz je ukázkou desetiminutového řádění v ulicích Moskvy. Osobně však doporučuji, abyste ruskou mládež nenapodobovali a vyvarovali se podobných experimentů.

Místy tím odpadá častý problém přeskakování sem a tam při potřebě dostat se k velkému průlezu pod stropem. Stačí se jen zabodnout do kamenného kvádru a řešení je na světě. Celkový úbytek pastí a větší posun k linearitě je vodou na mlýn hráčova pohodlí.

K akčním momentům hry se naopak řadí dostihové závody na dvoukolkách. S princem budete ve vysoké rychlosti ujíždět před dotírajícími nepřáteli. Nedostatkem poněkud frustrujících závodních klání „Need For Speed: Persia" je fakt, že se budete prohánět úzkými uličkami se spoustou přírodních nástrah. V tak vysoké rychlosti a ve stísněném prostoru se dá jen těžko uhýbat a zároveň vytlačovat nepřítele na druhou stranu cesty. Často se vám přihodí, že budete kvůli drobné chybičce celou proceduru opakovat.

> Princ svádí schizofrenické duely mezi svou světlou a temnou stránkou

PRINC DVOJÍ KRVE

Příjemnou novinkou je zajímavé skloubení obou nám známých charakterů prince. Prvním je krásný a čestný hezoun z prvního dílu. Oponuje mu sadistický zabiják z Warrior Within. Během hraní The Two Thrones často uslyšíte princův vnitřní monolog, kde svádí jakési schizofrenické „duely" mezi svou světlou a temnou stránkou. Jeho „dialogy" vás nejednou rozesmějí. Znalcům se jistě vybaví scéna z Cimrmanova Dobytí severního pólu, kdy sněžný muž, pro své schizoidní stavy zvaný „JáTy", předvádí manželskou hádku v jedné osobě.

Na rozdíl od Cimrmanova objevu však dobrosrdečný a temný princ pokročili mnohem dál. V případě, že z psychologického souboje vyjde vítězně hrdinova temná stránka, princova fyzická podoba se změní a z původně vášnivého Peršana je univerzální voják, jemuž šlehají z očí plameny a zabíjí na potkání. V mnohém tak připomíná klasické pracovnice sado-maso salónů, jen mu chybí fešná kožená kukla. V momentě, kdy dojde k náhlé přeměně z Jezulátka na Jidáše, vaše síla se znásobí a namísto dýky času (hlavní zbraň kladného Prince) budete nepřátele krotit ocelovým řetězem, který mnohdy poslouží jako Tarzanova liána.

Specialitu opičích lidí využijete především v soubojích deseti na jednoho. S reinkarnací do těla zvrh-

1.

2.

3.

FOTOSERIÁL – VELKÁ BABYLONSKÁ

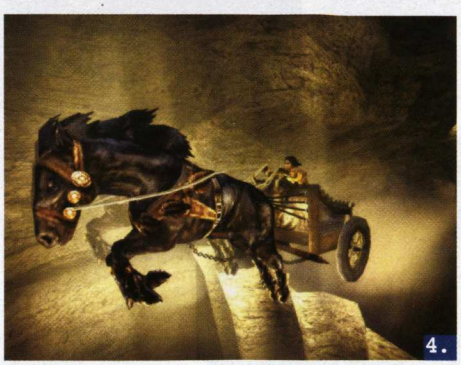
1. – Kam se to hrne bez dálniční známky?

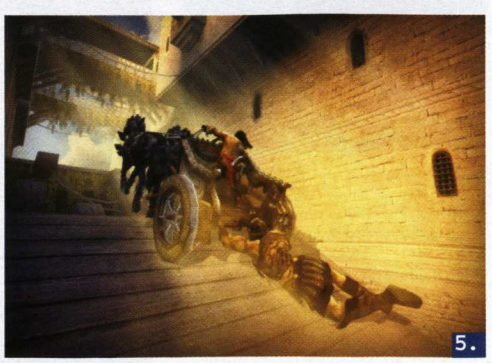
2. – Přetlačovaná ve 180 km/h

3. – Taxisův příkop

4. – Těsně před dopadem

5. – S tělem poraženého kolemjdoucího


4.


5.

1989 Prince of Persia

1993 Prince of Persia 2

1998 Prince of Persia 3D

2003 Prince of Persia: Sands of Time

2004 Prince of Persia: Warrior Within

2005 Prince of Persia: The Two Thrones

Tomu říkám obří problém

Řetězová reakce temného prince

lého zabijáka automaticky přibývá příchozích nepřátel. Sice se budete otáčet jako hospodský na Silvestra, avšak s množstvím dovedností, jakými budete v dané chvíli disponovat, je likvidace deseti strážných procházkou štědrovečerními ulicemi města. Efektní komba jsou samozřejmostí, nicméně až příliš často může hráč nabýt dojmu, že jsou užitečná jako automat na kondomy ve Vatikánu. K pohledným a rozmanitým soubojům by bohatě postačily dvě, tři desítky kombinací, vývojáři však vsadili na kvantitu a vybavili ovládání desítkami matoucích klávesových kombinací. Nejednou může dojít k situaci, kdy si nebudete vědět rady. V nastalém případě stačí, když v rámci ovládání zvolíte taktiku „jazzový klavírista". Stačí zběsile bouchat do všech k tomu určených kláves – výsledek se už dostaví. Samozřejmě je ale nutné ovládat základy klavíru (znát přibližně klávesové pořadí některých komb).

Tam, kde nepomáhají ani sebelepší komba, pomohou písky času. Novodobý princ by byl bez hrátek s časem stejně polovičatý jako vietnamská tržnice po zátahu celníků. Kouzla písků času můžete samozřejmě využít, kdy se vám zlíbí. Nejčastěji tomu bohužel bude během složitých pouličních závodů. Zajímavá situace nastává s převtělením se do princova zlého dvojčete. Ten je ve své podstatě mutantem vytvořeným z prince a je plně závislý na pískách času. Jakmile nebudete zásobeni jeho dostatečným množstvím, temné podobě prince začne kolísat křivka zdraví, což ve finále vede ke smrti. Už z toho důvodu je třeba, abyste každého z mrtvých podrobili ohledání s pečlivostí amerických coronerů, neboť podstatnou část písku získáte zdarma od zabitých oponentů.

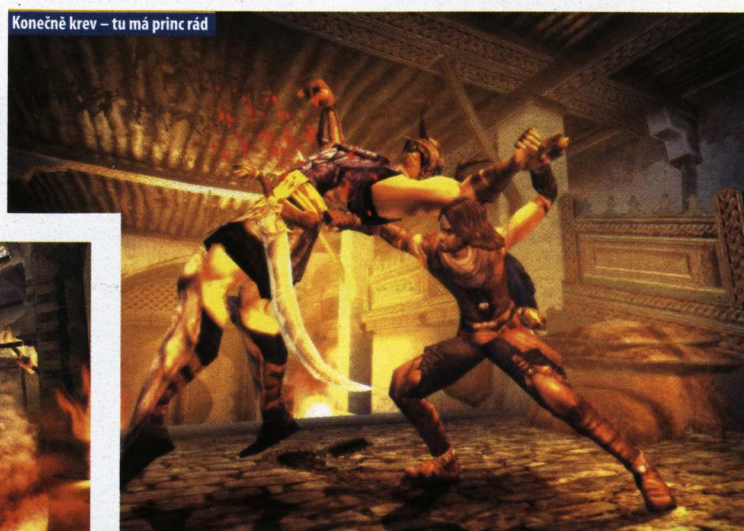
EVOLUCÍ DOVEDEN K DOKONALOSTI

Slavná série se s časem příliš nezměnila, co se linearity herního děje týče. Připravte se na tradiční model všech akčních her – přijď, zabij, běž, zabij, přeskoč, zabij. Skoků a odstraňování překážek si příliš neužijete. Jestliže Prince of Persia býval odjakživa spíše plošinovkou, než akcí, The Two Thrones se blíží čisté akci. Jen málokdy se zastavíte na kávu či cigaretku (nepočítáme-li usrkávání živé vody z fontán). Nový princ je plošinovkou bez plošinovky (podobně jako Cimrmanův Hamlet bez Hamleta).

Fakt, že ve velké míře chybí klasické skákání, vyvažuje tvůrčí důraz na vylepšení bojových prvků. Lamač dívčích srdcí i jeho kolega „jsem zabiják, ale myslím to upřímně" mohou nově využít Speed Kill efektu, jenž je jednou z hlavních příčin nekonečného akčního představení. Stejně jako Sam Fischer se můžete k nepříteli připlížit zezadu a v momentě, kdy vás upozorní kontrolka, zmáčknout tlačítko, jež nepřítele automaticky zlikviduje. Je třeba využít schopnosti plížení a opatrně se vyhýbat pohledům strážných. Nemůžete jít do akce se Speed Kill, když se na osmičlennou skupinu ozbrojenců vrhnete jako střídačka českých hokejistů po vítězných nájezdech. Pokud vás některý z nepřátel přece jen zahlédne, končí všechna legrace. S princem můžete zajít třeba za roh, ale dotěrného pohledu strážného se nezbavíte. Při dostatečné obezřetnosti se dá prostřednictvím Speed Kill tiše zlikvidovat celá skupina nepřátel (za předpokladu, že k vám stojí zády a nikdo vás nezaslechne přicházet).

Kamenem úrazu je hledání životodárných fontán. Přestože si řada fanoušků stěžovala na jejich nerovnoměrné rozmístění, s novým pokračováním náprava nepřichází. Po náročném boji nenarazíte na nic víc než zdi a nově se objevující várky nepřátel, ale v momentě maximálního zdraví minete i tři fontány během deseti minut – tzv. „fata fontána morgana". Vše ale novému princi odpustíte, neboť nedostatky přebíjí řada vylepšení, skvělá hratelnost a v neposlední řadě okouzlující grafika. Oku náročného hráče se dostane maximálního vyžití v podobě krásných výjevů krajiny Perského zálivu. Autoři si dali záležet na sytosti barev, což je ve srovnání s Warrior Within čin vskutku královský. Za zmínku stojí citlivě vymodelované scenérie, na něž narazíte v průběhu dostihových klání. Dobrý dojem z grafických orgií kazí jen neposedná kamera. Obzvlášť v průběhu rychlých pohybových sekvencí můžete pocítit, že se kamera nezvládá srovnat s momentální pozicí princova těla. Obraz místy „zapadne" do rohu místnosti a je pak složité se rychle zorientovat. K závažnějším nedostatkům se též řadí krátká hrací doba, kterou však zručně retušuje krásná grafika a rychlá akce. Budete-li ale příliš rychlí, celou hrou můžete projít během dvanácti hodin čistého času.

Jestliže si firma Ubisoft k vývoji každého dílu osobně vyžádala odborníka Jordana Mechnera, pak nejznatelnější pokroky, vzhledem k původnímu konceptu, učinila při zplození posledního potomka šlechtické krve. Hráče, který propadl porci akce ochucené o adventure prvky (ať už teď nebo v roce 89), nový princ nezklame. Chopte se meče a třes se hlavo protivníkova!



Konečně krev – tu má princ rád

JORDAN MECHNER – STRŮJCE LEGENDY

Jordan Mechner se narodil v New Yorku roku 1960. První hra, kterou se zapsal do síně slávy, byla Karateka (1984), jež spatřila světlo světa v době, kdy Mechner studoval na univerzitě v Yale. My si jej však budeme pamatovat díky Prince of Persia (1989). Během jeho vývoje strávil Mechner týdny studiem fotografií a videozáznamů, které zachycovaly jeho bratra Davida při chůzi, běhu a skocích. Své poznatky pak převedl do samotné hry. Jordan byl perfekcionista, proto zakázal všem pracovat na jakékoliv animaci, dokud nebyl sám přesvědčen o tom, že vše potřebné již nastudoval. Když se proto firma Ubisoft chystala oživit populární sérii, Jordan Mechner u toho nesměl chybět. Jakožto konzultant byl postupně přizván k vývoji všech tří pokračování.

Prince of Persia: The Two Thrones

8,2 VERDIKT

- ▲ Skvělá grafika
  Posun zpět k Sands of Time
  Celkově vydařený poslední díl série
  Vhodně zvolený hudební doprovod (oproti WW)
  Funkce Speed Kill
  Akční spád
- ▼ Krátká hrací doba
  Místy nevyvážená obtížnost

Princ z Persie si nemohl přát důstojnějšího zakončení, než jakým je The Two Thrones. Dokazuje to množství novinek obsažených ve hře a tradičně výborná hratelnost.

Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse

Naštval vás soused? Staňte se zombií! Máte problémy s pletí? Staňte se zombií! Nemáte puls? Staňte se zombií a bavte se!

Čeká nás to všechny. Jednoho dne se probudíme, kolem to bude smrdět jako na výstavě francouzských sýrů a ucho nám místo milující manželky bude užužlávat slintající zombie. Útok nemrtvých přichází bez varování. Stejně nečekaně, bez jakékoliv reklamy na nás nyní z polic obchodů poslintává Stubbs, hlavní hrdina brutální a nevázané komedie s fanfarónskou cigaretou v seschlém koutku a ležérní dírou v boku. Po dohrání hry konečně pochopíme, proč se všechny zombie snaží urputně vyhladit lidstvo – žrát mozky je totiž neuvěřitelná legrace.

MALÁ HROBNÍ HUDBA

Již první spuštění, při kterém se rozezní songy z konce padesátých let jako Lollipop nebo Mr. Sandman, ukazuje, že Stubbs the Zombie je poněkud odlišnou hrou. Zavádí hráče do městečka Punchbowl, tak dokonalého kousku zeměkoule, až je z něj zle i fantaskním robotů, kteří se hemží ulicemi a plní lidem ta nejdivočejší přání. Idylka, jež by vytáhla i mrtvého z hrobu. A také že ano! Stubbs rozhoupává své chatrné tělo v kolébavé chůzi, zahryzává se do prvního líbajícího se párečku a pod vedením přátelského robota se vydává na bezcílnou pouť městem dlážděnou tím nejčernějším humorem od dob Giants: Citizen Kabuto.

Jak je známo, zombie nemají vzdělání a neumějí ani obsluhovat kávovary. Herní koncept je tedy jednoduchý – šourat se kupředu a demolovat vše, co přijde Stubbsovi pod rozevláté pařáty. Jednoduchost, která si v ničem nezadá s amatérskými minihrami, je však neskonale zábavná! Na ulicích pobíhají desítky civilistů i strážců zákona, a pokud se dostaneme živému póvlu do zad, Stubbs mu za nelidského řevu a čvachtání vykousne mozek. O jednoho protivníka méně. Ovšem pozor, vykousnutím mozku se nebožtík automaticky přidává na Stubbsovu stranu a rozšiřuje armádu, která později čítá i desítky chrchlajících monster!

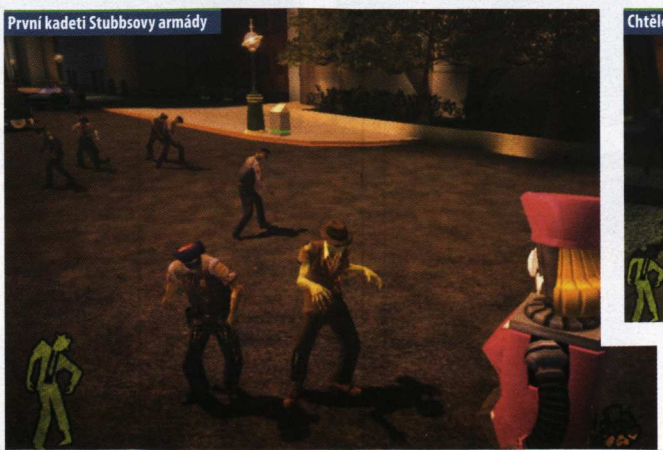
> Stačí si z boku vytrhnout ledvinu a plynový granát je na světě

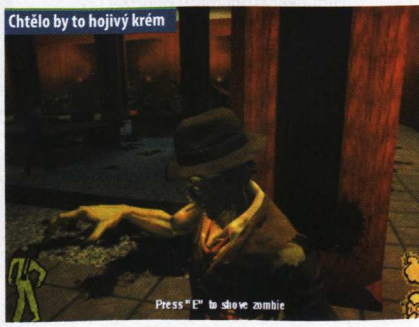
Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

Platforma PC

Žánr Akce
Výrobce Wideload Games
Vydavatel Aspyr Media
Distributor v ČR Neznámý
Homepage www.stubbstezombie.com
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB DirectX 9,0 kompatibilní grafická karta
Lokalizace Neznámá
Cena Neznámá

KONKURENTI
- Giants: Citizen Kabuto **9,0**
- Resident Evil 4 **9,7**
- Noc na patologii **Nezkoušeno**





Vždycky jsem chtěl mít nazelenalou rodinu!

Copak ti to tam roste, šťouch

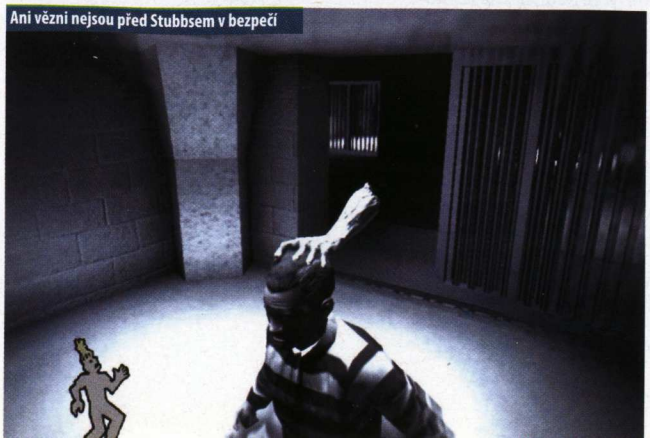
PRODÁM MRTVOLU, ZN. LEVNĚ

Tam, kde bychom klasicky před skupinou nemrtvých utíkali, zde se o ně budeme starat, hýčkat je, postrkovat do zad a navádět na nepřející policisty. Polointeligentní Stubbs je hlavním článkem hnijící armády, a musí tak na tupě se motající umrlce často pohvizdovat (za perfektní reakce spolunebožtíků „Huh?!") a nahánět je pod palbu strážců zákona, na než se pak horda s chutí (a to doslova) vrhne. Normalizovaná zombie nemá proti pistoli mnoho šancí, a tak se zde hraje na přesilu spolu se Stubbsovými zvláštními schopnostmi. Mohutné uprdnutí na okamžik paralyzuje všechny kolem, takže hráč může bez problému zakousnout pár čerstvých mozků. Došly zombie? Je problém dostat se ke gardě poldů dostatečně blízko? Stačí si z boku vytrhnout ledvinu a plynový granát je na světě. A to prosím není řeč o tom, co umí Stubbs s hlavou!

Autoři založili hru nejen na příběhové nevázanosti (prakticky jde pouze o sled nesourodých, ale neuvěřitelně vtipných animací), ale také na společenské, morální a jakékoliv jiné nekorektnosti. Žrát mozky budeme všude a komukoliv. Zamilovaným párům na ulici, detektivům na policejní stanici, speciálním jednotkám v supermarketu, vojákům za barikádami atd. Přitom zpracování je ohromně brutální a syrové. Nemrtví slintají na své oběti, jež se jim snaží uskakovat, krev stříká proudem hasičské hadice, končetiny opouštějí své majitele a do toho všeho zní ohlušující řev spolu s dokonale nadabovanými hláškami. „Žvýká můj mozek!" nebo „Vyplivni to!" bude jistě zapsáno do análů herního hláškařství. Když se pak začnou mrtvoly zvedat ze země, často zbavené končetin, hlavy nebo dokonce jen torza plazící se po rukou, a voj se vydá okusovat ječící protivníky, pocit je neuvěřitelný. Hráč je uvnitř, v těle nemyslící zombie s dírou pod žebry a neustávajícím hladem.

ZOMBIE NA PRKNĚ... TOTIŽ NA PARKETU

Počáteční nadšení pomine asi po deseti hodinách, kdy hra nekompromisně končí. Autoři naštěstí přidali několik miniher, které dále podporují akrobatické kreace našich bránic. Například v jedné chvíli ovládáme Stubbsovu urvanou ruku, a hra tak nejvíce připomíná Adamsovu rodinu křiženou se hrou za vetřelce v Aliens vs. Predator.



Ani vězni nejsou před Stubbsem v bezpečí

Jindy se naše prsty roztančí po klávesách v taneční lekci, která je v podání Stubbse zcela ojedinělým zážitkem. Ačkoliv se pozice ukládá automaticky pouze na určitých místech, hraní není frustrující. Stačí se držet z dostřelu zbraní, rychle se zakusovat do mozků a dokonce i taneční mezihru lze přeskočit. Když se navíc Stubbs na chvíli zastaví, jeho tělní šťávy se za zajímavého zvukového doprovodu ustálí a životy čile zregenerují.

Zelená je barva naděje, a možná právě proto si ji uzurpovaní nemrtví vybrali ke své prezentaci. Obraz je stylově potažen nazelenalým filtrem, který dodává dění tu správnou atmosféru rozkladu a připomíná zombie filmy z minulého století. Zároveň však posunuje hardwarové požadavky na vyšší příčku. Díky alespoň za široké možnosti nastavení, tvůrci. Na herním soundtracku, jenž si lze samostatně objednat na stránkách hry, si smlsnou především pamětníci – k výše zmíněným skladbám se přidávají hity typu Earth Angel, Strangers in the Night nebo The Living Dead.

Stubbs se zakousl do našich mozků s apetitem vyhladovělého dobrmana, přičemž své umrlčí poslání splnil na jedničku. Šokoval, možná pohoršil, ale v první řadě pobavil bezbřehou brutalitou a invenčním přístupem zahnívajícího šviháka k zahnívajícímu žánru. Kratší délku a nulovou znovuhratelnost musíme bohužel překonat.

ŽEREME MOZKY!

Žereme mozky na veřejnosti

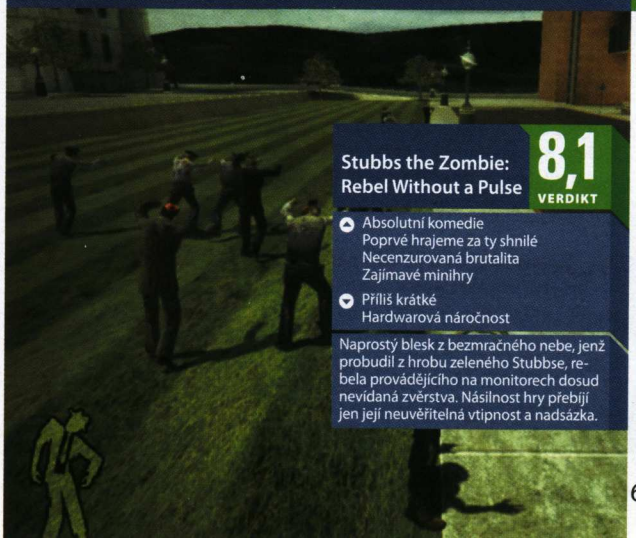
Žereme mozky v tajné základně

Žereme mozky ve sprchách

Žereme mozky ve vězení

Žereme mozky na náměstí

„Žvýká můj mozek!" nebo „Vyplivni to!" bude zapsáno do análů herního hláškařství



Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse

8,1 VERDIKT

- ▲ Absolutní komedie
- ▲ Poprvé hrajeme za ty shnilé
- ▲ Necenzurovaná brutalita
- ▲ Zajímavé minihry
- ▼ Příliš krátké
- ▼ Hardwarová náročnost

Naprostý blesk z bezmračného nebe, jenž probudil z hrobu zeleného Stubbse, rebela provádějícího na monitorech dosud nevídaná zvěrstva. Násilnost hry přebíjí jen její neuvěřitelná vtipnost a nadsázka.

Žhavé léto 3 a půl

Potřetí a stále nemáme dost!

Platforma :- PC

Žánr :- Adventura
Výrobce :- Centauri Production
Distributor v ČR :- Cinemax
Homepage :- www.zhaveleto.cz
Minimální konfigurace :- Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 400 MB na HDD
Lokalizace :- Kompletní
Cena :- 799 Kč

KONKURENTI
- Polda 5 **5,0**
- Fahrenheit **8,8**
- Letopisy Narnie **6,8**

Pamatujete si ještě na dvoudílnou domácí sérii adventur jménem Horké léto? Přesně tu, která dala hernímu světu neomaleného burana Honzu Majera („Kluci mi říkaj Rambo a holky zase kreténe") a ukázala, že hlas Zdeňka Izera nemusí pouze imitovat opilé Miloše Zemany nebo věčně nesouhlasící Václavy Klause. Od té doby už uplynul nějaký pátek a žánr adventur je zase krapet jinde. To si uvědomili i pražští Centauri Production při pracích na své nové hře, která na první dva díly nepřímo navazuje. Dost možná jsme se dnes mohli dívat na zoubek Horkému létu 3, nebýt tahanic kolem práv na používání názvu. Autoři celou situaci vyřešili poměrně kulišácky a nové Majerovo dobrodružství nazvali Žhavé léto 3 a půl.

MÉ JMÉNO JE MAJER. JOHNY MAJER

Abych uvedl věci na pravou míru – hlavním protagonistou sice je Majer, ale nikoliv ten, kterého známe z předchozích dvou dílů. Český Honza totiž postoupil teplý plac na monitoru svému americkému dědovi, Johnnymu. Hra se nám tak přesunula do jiných zeměpisných šířek a stejně tak i odlišné doby. Nacházíme se v Americe v době vrcholící prohibice a s hospodářskou krizí na krku. Náš hrdina, toho času podomní obchodník v New Yorku, se snaží uživit vším možným. Leč nedaří se mu. Doslova vysvobození přijde v momentě, kdy se dozví o náhlém úmrtí svého dědy Leopolda, po němž zdědil prosperující kasino kdesi na americkém venkově. Celá věc však má jeden háček – o dědictví usiluje i banda italských mafiánů, která nepočítá s tím, že by jí někdo mohl klást odpor.

S jistým odstupem není nastíněná zápletka hry kdovíjak úchvatná či převratná. Ani bych se ji nebál označit za naprosto tuctovou, a byť bych mohl mít pravdu, předem ji odsoudit by bylo krátkozraké. V průběhu hraní vás potká nejeden dějový zvrat, všechno se pořádně zamotá a dokonce dojde i na lovestory. Ovšem nerad bych prozradil více, než je zdrávo. Jisté je, že si vás hra dříve či později získá a prvotní předsudky se rozplynou jako pára nad hrncem.

> Žhavé léto nemá ani přinejmenším chuť dortu pejska a kočičky

Medvídek zlobil, dostane křeslo

DUEL: MAJER VERSUS PANKRÁC

Horké léto a Polda. Oba první díly zmíněných her vyšly takřka ve stejné době, oba slavily mezi hráči nemalé úspěchy. Nyní se jejich cesty opět protínají, protože Žhavé léto 3 a půl vychází v těsném sledu za pátým dílem Poldy. Kdo je lepší?

Humor:
Zatímco poslední Polda disponuje spíše prvoplánovým, sem tam sprostým a spíše přízemním humorem, u Žhavého léta je tomu zcela opačně. Autoři postavili veškeré vtípky inteligentně, rafinovaněji. **1:0**

Obtížnost:
Obtížnost a od ní se odvíjející délka hry je u obou titulů srovnatelná, i když Žhavé léto má možná nepatrně navrch. Ani jedna z her neobsahuje vyloženě zákysová místa a řešení všech problémů vás dříve či později samo napadne. Herní doba se bohužel zastavila na slabých 10 hodinách. **2:1**

Mezihry
Intermezzo v podobě akčních / logických / závodních / jiných meziher je v případě Žhavého léta povedené. Oproti tomu Polda 5 mezihry tentokrát neobsahuje. **3:1**

Zpracování:
Experiment v podobě cel-shade grafiky pátému Poldovi příliš nevyšel. Naopak Žhavé léto vás svým zpracováním bude překvapovat již od začátku. Vše začíná stylovým intrem, pokračuje osobitou grafikou až po perfektní filmečky se spoustou střihů. **4:1**

Zábava
Budeme-li hodnotit obě hry v oblasti zábavy, jasným vítězem se stává Žhavé léto. Tam, kde je Polda nemastný a neslaný, mu jeho konkurent kontruje perfektní hratelností, která by se dala

přirovnat k divoké jízdě autem. Na Majerově dobrodružství je navíc cítit, že si autoři vyhráli s každičkým možným detailem (například i se stylovým manuálem). **5:1**

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Snowboardák tělem i duší

JAKÉ ŽÁNRY ŽHAVÉ LÉTO SPOJUJE?

I když je Žhavé léto označováno za adventuru, není to tak úplně pravda. Postupem času zabrousíte do odlišných žánrů, což působí jako vítané odlehčení.

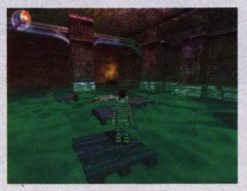
Puzzly
Ve hře je logický žánr zastoupen řadou puzzlů, které začínají jednoduchým skládáním rozbitých obrazců a přes opravu generátoru a ladění signálu na telefonu se dostanou až po poněkud obtížnější posouvání beden.

Akce
Ochrana úrody před kojoty, střelba po mafiánech z kulovnice nebo třeba házení kamenů na lešení. To je jen několik příkladů akčních meziher, při nichž se zúročí vaše zkušenosti ze střílečka.

Stealth
Máte rádi Hitmana nebo Splinter Cell? Pak právě pro vás si autoři připravili jednu speciální mezihru, kdy při útěku z věznice nesmíte být spatřen nikým z jejího personálu.

Hopsačky
Nejmladší hráči nepohrdnou dávkou hopsání po plošinkách, vyhýbání se krokodýlům nebo procházení mafiánskou továrnou plnou nástrah. Při tom samozřejmě uplatní skákání, šplhání a jiné aktivity z her, jako je např. Croc.

Simulátory
Jízda dopravními prostředky sice není kdovíjak realistická, ale pobavíte se. Auta vám mohou přinést peníze – s nimi můžete závodit nebo dělat kurýra zboží.



LAVINA CHYTLAVÝCH MEZIHER

Žhavé léto 3 a půl bylo již od počátku koncipováno jako adventura s velkým množstvím meziher, čemuž odpovídá i výsledek. Klasická adventurní složka, sestávající ze sbírání a logického používání předmětů, je doslova protkána velkým množstvím nejrůznějších hříček. Je jich dokonce tolik, že leckdy začnete uvažovat nad tím, zda je žánrové zařazení hry skutečně správné. Najednou musíte trápit mozek při řešení zapeklitých logických problémů, jindy dojde na dětmi oblíbené hopsání po ostrůvcích, v dalším případě na pořádnou akci z pohledu první osoby. Žhavé léto obratně mixuje nejrůznější žánry a výsledek nemá ani přinejmenším chuť dortu pejska a kočičky. Každá z meziher má ve hře své místo, ať už je to jen hloupé shazování desek z lešení kameny nebo velice vtipný souboj à la Matrix s místní seniorkou.

Podstatnou část Žhavého léta strávíte za volantem nějakého vehiklu. Na začátku je to obyčejný osobák, avšak postupem času se propracujete k lepším strojům, jako je třeba závodní automobil, plovoucí kára domácí výroby, a ve finále přijde řada i na pořádně vytuněný traktor. Ovládání jednotlivých vozítek je jednoduché, aby hra byla přístupná co nejširší hráčské obci. Pánové z Centauri Production dlouho před vydáním proklamovali, že jejich titul bude využívat služeb fyzikálního enginu Meqon, což je sice pravda, ale výsledek je poněkud rozpačitý. Nepopírám, že čas od času se nějaký předmět posune, když o něj zavadíte, ale v drtivé většině případů výsledek vypadá značně nerealisticky. A nemyslím si, že to byl záměr.

Ovládání hry víceméně vychází z akčních adventur, tudíž máte-li jisté návyky, není je třeba měnit. Majera uvedete do pohybu stiskem příslušných tlačítek na klávesnici, rozhlížení a používání předmětů pak obstarává myš. Užitečná mi připadala možnost nechat si zobrazit stiskem určité klávesy všechny aktivní předměty v dané lokaci, což zcela odbourává mnohými nenáviděný „pixel-hunting". Díky tomu hra získává mnohem větší spád a je snáze přístupná začínajícím hráčům. Ostatně ani nastavená obtížnost není nijak vysoká, což Žhavé léto předurčuje k tomu, že jej může hrát naprosto každý, komu to alespoň trochu pálí. Úplné pokoření titulu zabere průměrnému hráči 7–10 hodin. Během té doby navštíví rozmanité levely, jako je třeba opuštěná továrna, podzemní stoky nebo také lehce bizarní svět mrtvých.

Tak tohle bude maso

> Ze hry je na sto honů cítit silný komiksový nádech

ZPÁTKY KE KOŘENŮM

Ne, nebojte se, zpracování Žhavého léta není ani v nejmenším archaické, jak byste se mohli po přečtení nadpisu domnívat. Přesto se ale (svým způsobem) vrací zpátky ke kořenům adventur, do zlaté éry hitů Sam & Max, Full Throttle nebo The Day of the Tentacle. Právě tehdejší stylovost ztvárnění se rozhodli grafici Centauri Production převést z plochého 2D do moderního 3D kabátku. Výsledek vypadá až překvapivě dobře a ze hry je na sto honů cítit silný komiksový nádech. Co na tom, že čas od času dokáže malinko pozlobit kamera nebo nepasující textura, tohle všechno jsou jen malé mušky zastíněné září ryzí hratelnosti.

Jak si možná někteří z vás ještě vzpomenou, první dva díly Horkého léta byly po hlasové stránce plně v režii známého imitátora Zdeňka Izera. S ním se však tentokrát nepodařilo dohodnout a na jeho místo přiklusal Josef Carda. Ano, ten Carda-retarda z nováckého pořadu Tele Tele. Jestliže vás po tomto zjištění obestřely mrákoty, jen tak se potvorám nepoddávejte. Johny Majer v jeho podání nemá chybu a v okamžiku, kdy poprvé otevře ústa, si na věčně naivního a přitroublého sporťáka ani nevzpomenete. Opravdu všechna čest. Podobně zdařilé výkony ale podávají i Petr Jablonský a Zuzana Kajnarová, kteří propůjčili své hlasy ostatním postavám ve hře. Naproti tomu se mi zvuková a hudební stránka jevila jako veskrze průměrná.

Pořádně si lokněte whisky, naše žhavá letní výprava se pomalu blíží do konce. Známé přísloví sice hovoří o tom, že se nemá dvakrát vstupovat do téže řeky, ale nad tím si někteří hlavu nelámou. Johny Majer se na naše monitory vydral již potřetí a jeho výstup byl lepší než kdy jindy. Nebyl sice dokonalý (ostatně kdo je?), nicméně dokázal perfektně zabavit. I přes několik chybiček a nedostatků ale jde o jednu z nejlepších domácích her roku 2005. Hledáte-li jednodušší oddechovou hru, Žhavým létem 3 a půl nic nepokazíte.

Jako zločinec musíte vypadat tvrdě

Žhavé léto 3 a půl

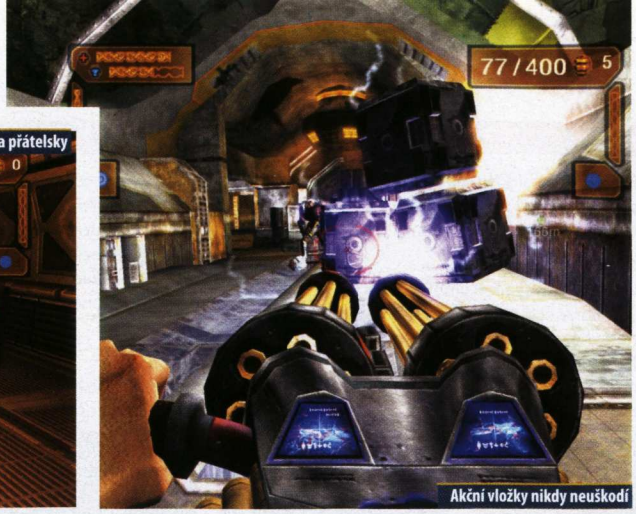
7,4 VERDIKT

- Příběh
- Mezihry
- Dabing

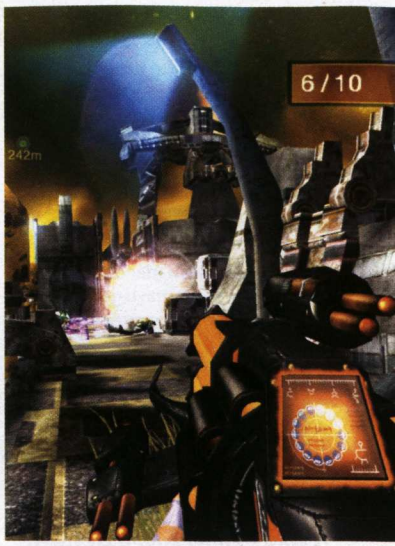
- Průměrná grafika
- Jedno vyloženě zákysové místo
- Podivná fyzika

Podařená hra z domácí kuchyně, která v sobě kombinuje hned několik různých žánrů.

Stráže se netváří zrovna přátelsky



Akční vložky nikdy neuškodí



Gene Troopers

Jak dopadl pokus o vesmírnou střílečku v podaní našich východních sousedů?

Platforma PC, PS2, Xbox

Žánr Akce
Výrobce Cauldron
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.genetroopers.com
Minimální konfigurace Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 4 GB na HDD, 64MB grafická karta
Lokalizace Manuál
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Starship Troopers **4.7**
- Chrome: SpecForce **6.7**
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy **8.2**

Zasaďte střílečku do vesmírného prostředí, okořeňte trochou sci-fi prvků, zajímavým příběhem a potenciální trhák je na světě. Recept na úspěch slavil vítězství nesčetněkrát, naši východní sousedé však tentokrát neměli při výběru šťastnou ruku. Ochutnávka jejich nejnovějšího titulu Gene Troopers se tak překvapivě nestává gurmánským zážitkem, nýbrž nepoživatelným utrpením.

SLIBY, CHYBY

Ačkoliv byl titul ještě před vydáním hrdě (a především drze, přihlédneme-li ke konečnému produktu) přirovnáván ke zvučným jménům typu Serious Sam, nyní už je všem jasné, o co kráčí. Příšerná grafika, vskutku vyšperkovaná umělá demence a jako bonus trapné příběhové klišé, které se kvalitou může měřit leda s dívčími romány. Možná jsou předchozí slova příliš tvrdá, pravdou však zůstává, že Gene Troopers nenabízí až na pár maličkostí nic nového.

Putování hlavního hrdiny se točí kolem geneticky upravovaných bytostí Gene Troopers, které se po násilném přetvoření stávají krvelačnými elitními vojáky. Do této skupiny patříte čirou náhodou (jednoduše jste byli uneseni) i vy. K vašemu štěstí a uspokojení jste však osvobozeni dvojicí podivných hledačů pokladů, a paradoxně se stavíte na opačnou stranu barikády. Tedy, ne že by vám šlo o blaho vesmíru. Krátce po vás se totiž „ztratila" i šestnáctiletá dcerka Mareen, a tak se ji jako správný otec vydáváte hledat.

Primitivní příběh ovšem není jediným nepovedeným produktem z kuchyně vývojářů. Zaměříme-li se na hratelnost, vyjde nám něco podobného, jen daleko více rozvlekléhо. Hra se již po několika hodinách omezuje na nudné běhání po místy zajímavých mapách a především pak na suché a stereotypní odpravování desítek podivně vypadajících nepřátel. Přímý přenos z poslanecké sněmovny by vás v těchto chvílích možná pobavil více.

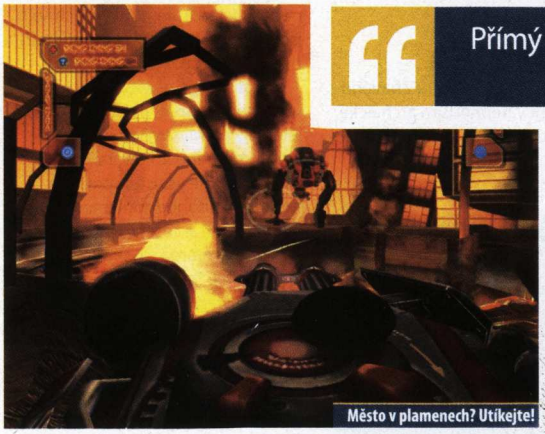
Na druhou stranu jsou místa, do kterých se svými přáteli zavítáte, živá a přitažlivá. Drtivou většinu času sice strávíte v uzavřených, většinou nicneříkajících prostorech vesmírných základen, časem nicméně dojde i na hustě prorostlou džungli, jejíž pestrobarevnost by jí mohlo závidět třeba i takové Far Cry. Připočtěte si k tomu neustálé výbuchy, spoustu akce a tuny vystřílených nábojů, a vyjde vám nefalšovaná akční řežba. Pokud vám ke štěstí stačí pouze bezduché střílení desítek emzáků, není třeba dále debatovat. Nic víc však nečekejte.

STŘÍLENÍČKO, MUČENÍČKO

Pomineme-li neustálé střílení nepřátel, zbude nám pramálo světlých okamžiků. Vývojáři ze slovenského Cauldronu bohužel považují pochodování k vyznačeným bodům, sem tam prolnuté primitivním úkolem, za vrchol nápaditosti… my ostatní za vrchol nevkusu. Na slibovanou absolutní volnost můžete zapomenout. Mise jsou lineární, sebemenší úkrok z předem nalinkované cesty je nemožný.

Jak jste možná z předchozích slov pochopili, sami se po světě procházet nebudete. K dispozici vám je dvojice přátel, kteří sice mají odlišné poslání, hlavní cíl však zůstává stejný – vyčištění vesmíru od všeho zlého. Tato symbióza se může zdát na papíře neskutečně výhodnou, ve výsledku ale budete spíše zuřit. Brzy zjistíte, že vaši kolegové jsou z čistě praktického hlediska k ničemu. Jednak

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Problémy se vstáváním řeší tremi budíky naráz


Město v plamenech? Utíkejte!

> Přímý přenos z poslanecké sněmovny by vás pobavil více

VYTŘÍBENÍ NEPŘÁTELÉ

Vytříbený výběr nepřátelských vojsk se dá brát jako jedno z pozitiv nejnovějšího titulu slovenského Cauldronu. Vývojáři evidentně popustili uzdu své fantazii, což má za následek povedené emzáky ne nepodobné těm z Hvězdných válek. Obzvláště pak nepřátelé s označením „Chameleons" či „Giants" stojí za důkladné prohlédnutí – klony s ptačím zobákem a mohutným tělem nemají chybu.

v boji stojí za starou belu, navíc je nepřátelé v drtivé většině případů ignorují.

Umělá inteligence protivníků v Gene Troopers bohužel zamrzá na mrtvém bodě. Občas budete jen nevěřícně koukat na to, co si (bohužel poměrně často) dovolí. Nepřítel prostě stojí a pálí do vás hlava nehlava. Skřípot zubů ale zažijete až ve chvíli, kdy vedle vás protivník stojí bokem ve vzdálenosti několika metrů – to ho však vůbec nezajímá, a pokud chcete, aby vás zaregistroval, budete se mu muset nejdříve ukázat. Děs a běs.

Grafika místy překvapuje, celkově však průměrná

Jedním z dobrých nápadů je sbírání DNA zabitých nepřátel. Na první pohled nezajímavá činnost plní důležitou úlohu a nejednou vám zachrání krk. Díky DNA mrtvého máte možnost dobít si energii, doplnit náboje a mnoho dalších více či méně užitečných věcí. Nejedná o se nic převratného ani objevného, celý koncept se ale tváří věrohodněji, než kdyby se po zabitém nepříteli zčistajasna objevila lékárnička.

VTIP, KAMEŇÁKOVÝ VTIP

Pochvalu autoři zaslouží také za výběr a zpracování arzenálu. Téměř dvacítka zbraní zahrnuje základní pistole, vysoce účinné pušky (za zmínku stojí Freezer, Raz-or, či Respect), granáty a dokonce i jedno ovladatelné vozidlo. Každá ze zbraní navíc disponuje sekundárním módem, můžete tak i obyčejnou základní pistoli rázem proměnit na sniperku či granátomet.

Do této chvíle ustávají Gene Troopers kritiku se ctí, ale definitivně jim nůž do zad vráží technické zpracování. Autoři si již od začátku vývoje přáli více barevnější prostředí, než tomu bylo u Chasera. Podařilo se, což je jediné patrné pozitivum. Grafika sice ve výsledku nevypadá úplně nejhůře, o nic lepšího než o lehký nadprůměr se ale nejedná. Prostředí jsou většinou statická, lokace postrádají jakýkoliv nápad a v podstatě se zde neobjevuje nic, co bychom neviděli jinde. Oproti tomu zvuková kulisa se vskutku povedla, titulu dodává náboj a alespoň částečně brzdí strádající atmosféru. Strádat budete navíc po celou dobu, kterou vám dokončení Gene Troopers zabere. Při vší úctě ke slovenským bratrům ze studia Cauldron, tentokrát šlápli vedle a po relativně úspěšných titulech působí Gene Troopers jako kameňákový vtip. Bohužel se nesmějeme.

Gene Troopers — **4,7** VERDIKT

- ▲ Výběr zbraní
  DNA moduly
  Několik drobností
- ▼ Technické zpracování
  Hratelnost
  Krátkodobá životnost

Chudý přírůstek do žánru vesmírných sci-fi střílečeka, po kterém za měsíc neštěkne ani pes. Jednoznačné zklamání.

OSVOBOZENÍ HLAVNÍHO HRDINY

1. Zatímco vaší ubohou dcerušku Mareen unášejí neznámo kam…

2. Vy samotní jste pomalu geneticky upravováni na krvežíznivého vojáka.

3. Moment osvobození. Budoucí parťák se snaží zjistit kdo vlastně jste. „Odpověz, nebo jsi mrtvý!"

4. Díky Keyshe získáváte vše potřebné – zbraň, náboje a granáty. Hned je na světě lépe.

5. A můžeme směle do akce!

Level design příliš nápaditosti nepobral

0 výbuchy není nouze

Neuro Hunter

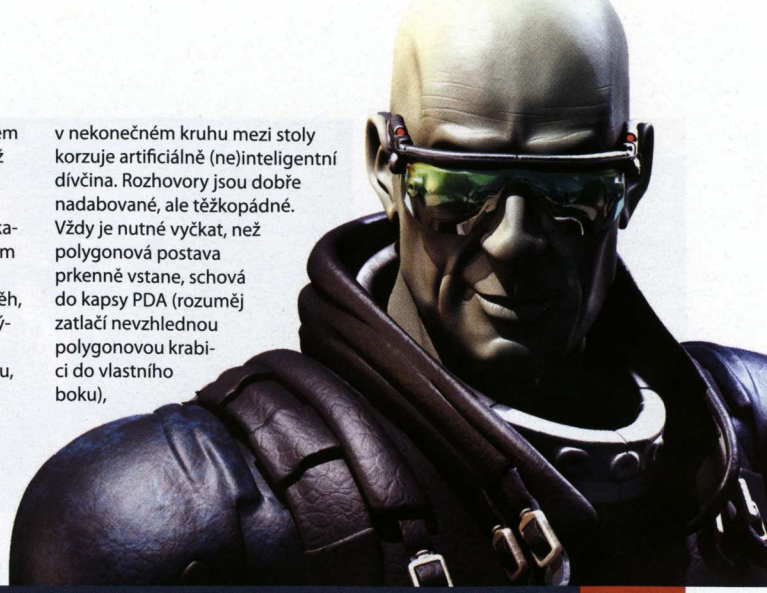
Deus Ex se spářil s průměrností

Kopírovat herní perly se vyplatí. Novináři sice v recenzích bručí něco o provařenosti a neoriginalitě, ovšem co na tom, když se i kopie hraje báječně a krabice jdou na odbyt. Moskevské studio Media Art ve spolupráci s německými Deep Silver si tentokrát vzalo za vzor legendární řadu cyberpunkových RPG Warrena Spectora zahrnující System Shock nebo Deus Ex. Ironií je, že stejně jako je možné vykradením herní kostry vydělat, lze ji také obalit tunou nefunkčních cyberimplantátů, které ji stáhnou ke dnu budgetového odpadu.

Neuro Hunter se snaží těžit z nedostatku kvalitních futuristických RPG. Seznamujeme se s bezejmenným hrdinou, který si říká Hunter a pod jehož lesklou pleší se skrývá bystrý mozek námezdního hackera přežívajícího v bezútěšném světě obřích megakorporací. Když jednoho dne zaměstnavatel kvůli Hunterově lenosti zruší zakázku (v budoucnosti se ruší zásadně tikajícími balíčky), hráč se jen zázrakem probírá v podzemních slumech. Rázem je na světě záminka a příběh, vyprávěný kvalitními renderovanými animacemi, se nenásilně ubírá kupředu a patří k tomu nejlepšímu, co hra nabízí. Cokoliv dalšího je pouze neurčitá šeď.

„Máme poměrně rozsáhlý sci-fi svět, máme vývoj postavy v několika atributech, jako programování, kradení nebo životnost, a dokonce máme i systém skládání vlastních zbraní podle stáhnutelných plánů!", burácelo nejspíše kancelářemi Media Art. Každý aspekt je však více či méně pohřben. Design prostředí je sice komplexní, hráč může volně procházet mezi vězeňskými základnami a chodbami plnými breberek, až vše atmosférou vzdáleně připomíná akci Chronicles of Riddick. Problémem je všeobecná prázdnota a neomalenost úrovní. Prefabrikované části map se opakují za sebou, přičemž zmíněnými základnami jako by proletěla morová nákaza. Dokonce i klíčová místnost jakékoliv instalace, bar, zeje prázdnotou, aby sekundoval kantýně, kde v nekonečném kruhu mezi stoly korzuje artificiálně (ne)inteligentní dívčina. Rozhovory jsou dobře nadabované, ale těžkopádné. Vždy je nutné vyčkat, než polygonová postava prkenně vstane, schová do kapsy PDA (rozuměj zatlačí nevzhlednou polygonovou krabici do vlastního boku), načež si nejčastěji postěžuje na nedostatek času a trpělivě celý vstávací rituál zopakuje pozpátku.

Při prozkoumávání nehostinných končin se lze zabavit hned několika činnostmi. Hra obsahuje například sofistikovaný systém otevírání zaheslovaných beden. Na klasickém hledání kódů je specifické to, že kódy nelze nalézt – hráč musí nudně zkoušet náhodné kombinace čtyř znaků. O něco povedenější je montáž zbraní z nalezených součástek (rozměrná klubka drátů padají z malých breberek). Než se však hráč dostane k použitelným střelným zbraním a laserovým párátkům, uběhne dlouhá doba fádního pižlání neinteligentního hmyzu, kdy jen stojíme nad onou breberkou, držíme ukazovák v akční poloze a čekáme, kdo padne dřív. Neuro Hunter měl potenciál, který zabila ryze amatérská realizace. S jakou odpovědí přijdou žánrově podobní Precursors od tvůrců stylové RPG akce Boiling Point?

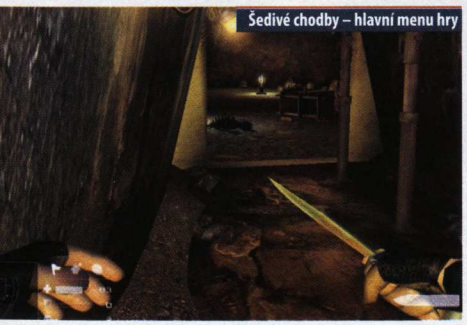


> Hráč volně prochází mezi vězeňskými základnami, a dává tak vzpomenout na akci Chronicles of Riddick

Platforma :: PC

Žánr :: Akční RPG
Výrobce :: Media Art
Vydavatel :: Deep Silver
Homepage :: www.neurohunter.com
Minimální konfigurace :: Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
Lokalizace :: Neoznámeno
Cena :: Neoznámeno

KONKURENTI
- Boiling Point: Cesta do pekel **8,0**
- Deus Ex **9,0**
- System Shock **10**



Šedivé chodby – hlavní menu hry

Vřelé uvítání. Nůž bohužel nelze schovat

Neodskočil si tento pán z Deus Ex 2?

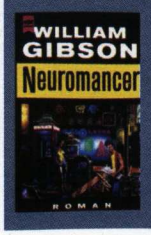
Neuro Hunter — **4,0** VERDIKT

- ▲ Jediné nové cyberpunkové RPG široko daleko
- ▲ Skládání zbraní
- ▼ Naprosto zabité cyberpunkové RPG
- ▼ Mrtvý herní svět
- ▼ (Ne)variabilita prostředí
- ▼ Podprůměrná grafika

Autoři si vytýčili vysokou metu – pokořit dvojici System Shock a Deus Ex. Pád do vod průměrné budgetovky je o to bolestnější.

NEUROMANCER – A ZRODIL SE CYBERPUNK

Hackeři, implantáty prostupující každým kouskem těla a umělé inteligence schopné ovládnout celý svět – to je jen zlomek futuristických vizí, které nám již v roce 1984 předložil cenami ověnčený román Williama Gibsona, Neuromancer. I když příběh Casea, bývalého hackera, který podrazil své zákazníky, vyšel ještě před érou současných počítačů, objevuje se v něm řada nadčasových myšlenek a po přečtení lze dojít k názoru, že ani filmový Matrix nebyl tak revoluční.



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Online závislák propadající nechutnému konzumnímu světu

Hammer & Sickle

Jak snadno a rychle odvrátit hrozící třetí světovou?

Ladislav Nosálkovec, stálý spolupracovník Doupěte
Problémy se vstáváním řeší třemi budíky naráz

V nejlepším přestat. Pravidlo, které by se v herním průmyslu mělo dodržovat, si ruský Nival Interactive k srdci nevzal. Hammer & Sickle, další nepřímé pokračování proslulé série Silent Storm, měl předpoklady i geny k tomu, aby byl dalším oživením světa tahových strategií. Chtělo to jen kapku originality. Místo toho staví na stejných základech jako jeho dva předchůdci, čímž je od nich v mnoha ohledech k nerozeznání. A jak to tak bývá, nastavované kaše se pomalu (zato jistě) přejídáme.

> Při čekání na soupeřův tah si můžete postavit vodu na čaj

Naneštěstí Hammer & Sickle se v původních Silent Stormech až příliš okatě inspiruje a podobnost je natolik zřetelná, že by ji nemohl přehlédnout ani opilec s dvěma promile v krvi. Kladivo a srp (doslovný překlad hry) sází kromě osvědčených herních principů a vyšperkovaného enginu na příběhovou složku. Mimořádně opouštíme chmurné prostředí druhé světové a posouváme se do roku 1949. Ačkoliv jsou válečné rány čerstvé, mezi světovými velmocemi to vře. Hrozba třetí světové války, již se snaží mezi Spojenými státy a Sovětským svazem rozpoutat tajemná organizace, je natolik silná, že ji nelze přehlížet. Do boje je povolán utajený sovětský generál, jehož kroky budete v příštích okamžicích dirigovat právě vy…

Ihned po výběru hlavní postavy (vybírat můžete z průzkumníka, profesionálního vojáka, granátníka či odstřelovače) a rozřazení základních RPG bodů se ocitáte přímo v akci. Drtivá většina misí je zasazena do nepřátelské zóny okupovaného Německa, kde budete v utajení plnit rozmanité úkoly: od nezbytné likvidace nepohodlných osob až po průzkum nepřátelských objektů a sabotáž v nich. Zapomeňte na akční složky plné desítek mrtvých nepřátel na konci. Kdepak, v Hammer & Sickle se spíše než na počet vystřelených nábojů zaměřujete na bezproblémovou, čistě odvedenou práci. Protivníci jednoduše nejsou tupí ani hluší, proto je častokrát raději tiše obejdete. A pokud ani to nepomůže, vytahuje hra trumf v podobě desítek možných přestrojení.

Pokud jste někdy dříve přišli s původními Silent Stormy do styku, budete se v Hammer & Sickle cítit jako doma. Základní koncept zůstal nezměněn, vše je tedy opět řešeno tzv. action pointy (v rámci hry na tahy). Body se vám odečítají za jakoukoliv provedenou činnost, ať už se jedná o střelbu či obyčejnou chůzi. Problém však nastává ve chvíli, kdy je na tahu počítač – pokud provádí akci více protivníků, můžete si klidně postavit vodu na čaj. Čekání je neúměrně dlouhé a nudné.

Po technické stránce se titul drží při zemi. Grafiku známe z předchozích dvou dílů (hra běží pouze na lehce vylepšeném enginu), novinkou je však absolutní destrukční model, jenž platí dokonce i pro budovy. A tak je to s každou složkou hry. Představte si staré dobré Silent Storm ověnčené levnými pozlátky (jako je destrukční model), a před vašima očima se ukáže Hammer & Sicker. Nejde o špatnou hru, je jen zkrátka až moc okoukaná.

Platforma PC

Žánr Tahová strategie/RPG
Výrobce Nival Interactive
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.hammer-sickle.com
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB na HDD, 32 MB grafická karta
Lokalizace Titulky
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- Codename: Panzers – Phase Two **8,1**
- Blitzkrieg **7,0**
- Silent Storm **Nehodnoceno**

SLAVNĚJŠÍ PŘEDCHŮDCI

Silent Storm
Přes dva roky starý mix několika žánrů zapůsobil na desítky hráčů povedenou hratelností, překrásnou grafikou a především konceptem podobným klasikám typu Jagged Aliance. První díl série se taktéž pyšnil přehnaně vysokou obtížností, díky které rozhodně nešlo o hru pro každého.

Silent Storm: Sentinels
Úspěch původních Silent Stormů zapříčinil brzké vydaní datadisku s podtitulem Sentinels. Ten hráčům kromě příběhového posunu a několika lehkých inovací nepředstavil téměř nic nového. Naopak, problém se síleně dlouhými tahy počítače bohužel opět nebyl odstraněn – s touto nepříjemností se bohužel potýká i Hammer & Sickle.

Hammer & Sickle **6,1** VERDIKT

- ▲ Výběr zbraní
- ▲ Destrukční model prostředí
- ▲ Příběh
- ▼ Tahy nepřátel
- ▼ Okoukaný koncept
- ▼ Místy pokulhávající hratelnost

Chudý příbuzný do zažité série, který nepřekvapí ničím novým

Letopisy Narnie:
Lev, čarodějnice a skříň

Dětská verze Pána prstenů si odbyla povedenou herní premiéru

Platforma PC, PS2, Xbox, GC, PSP, NDS

Žánr Akce
Výrobce Travellers Tales
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage disney.go.com/buenavistagames/narnia/home.html
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 4 GB na HDD
Lokalizace Kompletní
Cena 799 Kč

KONKURENTI
- Madagascar **7,6**
- Úžasňákovi **7,8**
- Úžasňákovi: Vzpoura Podkopávače **6,3**

DVD **Demoverzi najdete na** DVD/CD3 01/06

S dětskými hrami je potíž. Může je hrát učitel nebo doktor, příznivec pravicové i levicové strany, nezáleží na vyznání ani sexuální orientaci. Hrají je všichni, s výjimkou dětí. Ať už se bavíme o jinak skvělé rodině Úžasňáků nebo dalších hrách, které rozvíjí mánii okolo filmového či knižního díla, ve všech případech jako by tvůrci tvořili hru sami pro sebe – a nikoliv pro malé caparty, kteří se chtějí nezávazně bavit. Děti jsou citlivý materiál, který při prvním náznaku zatuhnutí bezmocně (a třeba i s pláčem) utíká. I Letopisy Narnie se (do jisté míry a nechtěně) vzdalují své cílové skupině. Přesto bude moje recenze – věřte, nevěřte – téměř výhradně pozitivní.

PÁN PRSTENŮ PRO NEJMENŠÍ

Hra na motivy knihy C. S. Lewise přichází v době, kdy do českých kin zavítal i stejnojmenný snímek (premiéra 5. ledna). Znovu se tak naplňuje již známý scénář „kde je atraktivní film, vzniká i hra", ale na rozdíl od desítek jiných případů nemusíte kroutit hlavou a vzývat herní bohy. Sám jsem byl překvapen, jak do sebe jednotlivé celky zapadají, jak se podařilo skloubit akční pojetí s logickými hádankami, aby finále každé pasáže obstaraly ukázky z filmu.

Žánrové zaškatulkování posunuje Narnii do vod klasické akční hry s příměsí puzzlů a hádanek. PC verze bohužel doplácí na multiplatformní pojetí, kdy je kamera striktně zavěšena do jediného místa lokace, a nepodléhá tak vaší kontrole. V řadě místností se nevyhnete myšlence, proč je scéna snímána zrovna z daného místa, často se její nevhodné umístění projeví na nepřehlednosti lokace. Nepodiví se ale děti, pro které by byla práce s kamerou jen zbytečným komplikováním již tak složitého a toporného ovládání.

ČTVEŘICE MALÝCH NEZBEDŮ

Abychom si rozuměli: ovládání samo o sobě nevystraší, ba ani nepřekvapí žádné dítko (pokud snad nepovažuje klávesnici za exotické zvíře). Pár kláves, přesně daná pravidla. Problémem číslo jedna je ale čtveřice hrdinů, mezi kterými musíte v průběhu hry přepínat. Hra navíc často a ráda vyžaduje jejich kooperaci, neboť každé z dítek se pyšní odlišnými (unikátními) schopnostmi. Zatímco nejstarší Peter symbolizuje sílu a chrání své sourozence před nepřáteli, Susan využijete pro útoky na dálku (hody sněhovou koulí nebo tenisovým míčkem), Edmund je lehký a mrštný (vyšplhá, kam bude třeba) a malá Lucy se protáhne i nejmenší skulinkou.

Záleží na každém z nich: hádanky i souboje s bossy jsou postaveny tak, abyste museli kombinovat schopnosti svých malých svěřenců. Hratelnost tím nabývá na variabilitě i zajímavosti, a nebýt tupé umělé inteligence, byl bych naprosto spokojen. 15 herních misí (za misi je

> Silnou zbraní, ukrytou za opaskem Letopisů Narnie, je hra ve dvou

Vlci by si rádi pochutnali na čerstvém, dětském masíčku

Pat, Mat a jejich družky

Kamil Grič, šéfredaktor
Nový rok, nové doupě, starý šéfredaktor

Maminka si právem stěžuje, že se dětičky nechtějí vykoupat!

Návod pro děti: požár uhasíte sněhovou koulí

bohužel považován i krátký souboj s bossem) totiž strávíte obklopeni přinejmenším dvojicí postav, častěji se však sourozenci vydávají vstříc světu Narnie společně. Promyšlené řešení hádanek, kdy musíte využít schopnosti všech dítek, ale kazí jejich chování. Počítačem ovládaná postavička není k užitku, zmateně pobíhá okolo a do děje se zapojuje jen minimálně. Pokud tak například ovládáte Petera, zabijete vlka či další nepřátele dvěma přesně mířenými ranami. Jakmile ale má nejstaršího ze sourozenců v rukou počítač, trvá mu likvidace jediného protivníka dvakrát až třikrát déle. Nepochopitelné.

DĚTI SI UŽIJÍ

Tvůrci ale vychází dětskému hráči vstříc. K možným zákysům přidávají fotku jedné ze čtyř hlavních postav, která zde plní funkci malé nápovědy: říká vám, kterého z hrdinů zvolit. Toporné ovládání je ale i tak příčinou mnoha nepřesností a korunu všemu přidává statická kamera. Házení nebo válení sněhové koule se potýká s nepřesnostmi, kdy je těžké natočit postavu právě tak, abyste zasáhli potřebný cíl. S čistým svědomím si nedokážu představit osmi- nebo devítileté dítě, které propluje celou hrou ladně a bez potíží. Zvláště, když je potřeba rychle a bez zbytečných zádrhelů přepínat mezi postavami, kombinovat dvě z dětí do formace, která se pyšní dalšími speciálními pohyby, a mnohé další. Silnou zbraní, ukrytou za opaskem Letopisů Narnie, je ale možnost proplout hrou ve dvou hráčích na jediném PC.

Tím ale jakékoliv skvrny na cti a pověsti Narnie končí. Její fantasy svět vás zavede do mnoha rozmanitých lokací, zasněžených plání i lesů, jeskyní a dalších míst, která hýří barvami. Příběh hry sleduje linii, okolo které byl vystavěn i stejnojmenný snímek – a stejně jako on osloví mladší tělem i duchem. Typická mise startuje filmovými záběry, aby byla ve stejném tónu i ukončena. Nechybí ani animace v herním enginu, jenž ale kvalitou nedosahuje současné špičky. Na PC vypadá Narnia znatelně lépe než na PS2, GameCube nebo Xboxu. Pokud byste ale zatoužili po konzolové verzi, doporučuji poslední možnost – platformu od Microsoftu.

Po konzolové verzi ale sáhněte jen v krizovém případě. Rodiče i prarodiče by měli vyrazit do obchodů pro počítačovou Narnii, kterou u nás distribuční společnost CD Projekt uvádí v kompletní lokalizaci. Jak je zvykem, její překladatelský tým zvládl svoji práci na jedničku. Děti nebudou mít potíže pochopit herní děj, neuniknou jim potřebné motivy, což je dáno jednak skvělým překladem, ale zejména celkovým uzpůsobením hry těm mladším z nás. I přes otravné ovládání a statickou kameru jsou to právě děti, kterým jsou Letopisy Narnie určeny. Nehledě na výhrady, které jsem výše zmínil, jsou v zástupu přihlouplé americko-japonské produkce inteligentním a světlým bodem.

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň

6,8
VERDIKT

- Hra ve dvou
- Nápaditý svět
- Ukázky z filmu
- Některé hádanky
- Variabilní hratelnost
- Toporné ovládání
- Statická kamera

Povedená dětská hra, se kterou by však paradoxně ti nejmenší mohli mít potíže. Vše ale napraví možnost vychutnat si herní děj ve dvou hráčích na jediném PC.

inzerce

MÝTICKÝ SVĚT VÁS OČEKÁVÁ

Narnia je země jako žádná jiná, obývaná mýtickými tvory, pod krutovládou Bílé čarodějnice a čekající na pomoc čtyř mladých a odvážných hrdinů.

OTEVŘETE DVEŘE A VSTUPTE ....
STAŇTE SE SOUČÁSTÍ PŘÍBĚHU!

V PROSINCI V PRODEJI
799 KORUN ČESKÝCH

www.buenavistagames.com • www.narniathegame.com

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. © NVIDIA ltd 2005.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Novopečený konzolista a už upečený grafoman

Dynasty Warriors 4 Hyper

Čínský masakr analogovým ovladačem konečně přichází na PC

Platforma :· PC, PS2, Xbox

Žánr :· Akce
Výrobce :· Omega Force
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· www.dw4hyper.com
Minimální konfigurace :· Procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,4 GB na HDD
Lokalizace :· Neoznámeno
Cena :· Neoznámeno

KONKURENTI
:· LOTR: The Return of the King **8,5**
:· Demonstone **7,7**
:· Dynasty Warriors 5 (PS2, Xbox) **Nehodnoceno**

Existuje jeden herní žánr, kterému se na PC příliš nedaří, ale na konzolích střídá jeden úspěch za druhým. Takových žánrů je (upřímně) víc, ale nás teď zajímá jeden – klasická mlátička, v níž běháte po herním prostředí s vytrvalostí dobře opečovávaného velblouda a bez mrknutí oka kosíte mraky nepřátel. Už nějakou dobu má mezi PS2 tituly své místo série Dynasty Warriors a mezitím, co na konzole míří již pátý díl, autoři připravili konverzi čtvrtého.

Dynasty Warriors 4 Hyper (DW4H) vás zavede do staré Číny konce druhého století našeho letopočtu, do doby úpadku dynastie Han. Zemí zmítá rebelie, což je ta pravá chvíle zhostit se role důstojníka některé ze tří frakcí (Wu, Wei, či Shu) a vrhnout se do víru epických bitev. Jestli vás někdy zajímalo, jak obrovský nepořádek panuje na bitevním poli, zde si to můžete s plnou parádou vyzkoušet.

MNOHO ZAJÍCŮ, MYSLIVCOVA SMRT

Hra je v podstatě jednoduchá a přímočará – máte bitevní pole, cíl mise a hromadu přátelských i nepřátelských vojáků. Skutečnost je však dosti odlišná. Jste sice mocným hrdinou (a spolubojovníci vám to dávají náležitě najevo), ale záhy zjistíte, co znamená obligátní přísloví z podnadpisu. Protivníků je neskutečné množství – konkrétně dvakrát tolik, co v konzolové verzi – a když se k boji ještě připlete nepřátelský důstojník, je o zábavu postaráno. Ještěže z mrtvolek každou chvíli vypadne nějaký powerup, občas i tolik potřebná regenerace zdraví.

> Kamera obvykle zabírá i to, co byste chtěli a měli vidět

Zatímco vám bude vesele růst počitadlo zabitých protivníků do astronomických výšin (stovky nejsou nejmenší problém), můžete zkusit obdivovat kvalitu konverze. Posun v grafice je vskutku patrný, modely i animace postav jsou na slušné úrovni, jen okolní prostředí je prosté nebo spíš strohé. Dobře je na tom ovládání; vystačíte si s několika tlačítky klávesnice, na níž není problém DW4H hrát, ačkoli je očividné, že s gamepadem to bude o něco pohodlnější. Kamera poletuje porůznu kolem hrdiny a obvykle zabírá i to, co byste chtěli a měli vidět. Absence „myšoidního" ovládání je tak snadno omluvitelná.

MUSOU

Co na vás tedy v kampani, zde pojmenované „musou mód", čeká? Celkem přes padesát nejrůznějších misí na sedmnácti mapách. Před každou si zvolíte jednoho ze tří důstojníků, zkontrolujete, popřípadě upravíte jejich vybavení, nebo změníte oblečení (či dokonce pohlaví). Můžete si tak směle vytvořit bojovníka přesně podle svých představ. Pak se zhluboka nadechnete – následujících několik málo desítek minut to možná nepůjde.

Záhy zjistíte, že DW4H nejsou o zručnosti a taktice v soubojích jeden na jednoho, jako spíš o schop-

PÁD DYNASTIE HAN

Dynastie Han vládla v Číně v letech 206 př.n.l. až 220 n.l. a Číňané toto období považují za jedno z nejvýznamnějších z celé jejich historie. Během těchto čtyř set let došlo k řadě významných změn a objevů (mimo jiné začala roku 105 výroba papíru), Čína dosáhla nemalých územních zisků (dnešní Vietnam, Mongolsko či Korea) a populace dosáhla 50 milionů. Přesto vládci selhali v hledání zásadního řešení zemědělské situace a potírání korupce na úřadech.

Společnost se rozdrobila na různé rody, elity a další skupiny, což prohlubovalo sociální rozdíly. Vyústěním pak byl devítitřídní systém, s nímž ostře kontrastovaly šířící se taoistické ideály rovných práv a rovného dělení půdy. To posléze vedlo k rolnickému povstání a rozdrobení moci mezi lokální vůdce. Moc se nakonec podařilo získat třem rodům – Wei, Shu a Wu, podle nichž se následující doba nazývá obdobím Tří království.

Zdroj: Wikipedia

nosti orientovat se v neskutečném zmatku a správně zvolit místa, kam udeřit běžným útokem a kde použít útok speciální. Nebude pro vás důležité, kde je který protivník, ale kde je jak koncentrovaná skupina nepřátel. Taktika přežití je založena na jednoduchém „zabij je dřív, než oni tebe". Na druhé straně to prospívá dynamice celé hry, která vás neustále drží ve víru akce.

ROMANCE TŘÍ KRÁLOVSTVÍ

Narušení stereotypu bojů se děje dvěma atraktivními způsoby. Občas vás nepřátelský důstojník vyzve na duel a pokud ho přijmete, zabojujete si bez vyrušování od okolních bojovníků. Jindy se zase setkáte s obléhacími stroji, takže budete kupříkladu bránit spolubojovníky tlačící beranidlo, aby mohli rychle zničit bránu uzavírající další cestu. Kořením jsou i příběhové animace, které se objevují během postupu misí.

Samotná kampaň by však na celou hru nestačila. Jistě stojí za pozornost, že veškeré dění má oporu ve skutečných historických událostech a konkrétně je inspirováno dílem „Romance Tří království" od Luo Guanzhonga. Pokud se budete chtít přiučit kousku čínské historie, máte jedinečnou možnost. To hlavní vedle kampaně však teprve přichází.

Ve „free módu" si můžete projet mise znovu, nejlepší ale bude pozvat kamaráda a dát mu pořádný výprask v tradičním „versus módu". Až vás soupeření přejde, můžete se do kampaňových misí ponořit v kooperativním režimu. K chaosu na bojišti ještě přibude rozdělení obrazovky (split screen) a zábava je jistá.

JAPONŠTINA VE STARÉ ČÍNĚ

O grafice jsem už mluvil, pojďme se tedy podívat na zvukovou stránku hry. Hudba se nese ve stylu minulých dílů série, takže zaznívají kytarové riffy 80. let minulého století. Těžko říct, co má tento styl hudby společný se starověkou Čínou, pravdou ale zůstává, že do atmosféry akční řežby zapadá skvěle. Zvuky se drží průměru, odpovídají situaci a není jim co vytknout. Zcela odlišná situace ale nastává u dabingu. Hlasy slyšíte nejen v animacích před misemi, ale i během hry samotné, kdy spolubojovníci reagují na vaši přítomnost. Specialitou PC verze je pak možnost zapnout si původní japonský dabing. Není to sice čínština, ale Evropanovi na tom nesejde a atmosféra s exotickým jazykem zhoustne víc než mlha u Rákosníčkova rybníka.

Dynasty Warriors 4 Hyper příjemně čeří stojaté vody osobitých PC her. Přináší nám exotické herní prostředí, encyklopedii části čínské historie, nápaditý soundtrack, rychlokurs japonštiny a především neskutečně dynamickou akční řežbu, jaká se na PC příliš nevidí. Hra je propletena jemnými RPG prvky (jaksi se postupně zlepšujete), což jí sice moc nepřidává, ale na škodu to také není. Pokud hledáte na PC netradiční svěží akci s pořádnou dávkou adrenalinových bojů, dál už hledat nemusíte.

> Taktika je založena na jednoduchém „zabij je dřív, než oni tebe"

Než je zabiju, ukážu jim tanec s vějíři

Holky se nebijí, ale když toto jsou Amazonky

Jen pojďte, povstalci

Není potřeba mít přehled, stačí kolem sebe máchat zbraní

Dynasty Warriors 4 Hyper — **7,1** VERDIKT

- Přímočará a dynamická hratelnost
- Epické bitvy stovek vojáků
- Kooperativní multiplayer
- Japonský dabing
- Pohledná grafika
- Vyšší obtížnost
- Bitvy jsou chaotické
- Absence slibované taktiky

Zdařilá konverze klasické konzolové akce na PC přináší pořádnou adrenalinovou akci, jaká se na PC nevidí.

I-Ninja

Já, nebezpečný a mrňavý nindža

Kvalitní plošinovky hájí své království na konzolích již od dob hopsajícího Maria. Úspěšné tituly jako Ratchet & Clank nebo Crash Bandicoot táhnou žánr prostřednictvím herních skříněk neohroženě dál, zatímco PC hráč se musí spokojit maximálně s pár let starým Raymanem. Záchrana přichází jak jinak než z konzolí, a to v podobě multiplatformní hopsačky I-Ninja, která je i přes svůj infantilní zjev velmi slušnou alternativou k vážně pojatému Perskému princi.

Věkový rating 7+ není kategorií, ve které bychom očekávali, že se končetiny jednoho majitele vydají na expedici různými směry. Autoři ovšem zvolili svérázné řešení, kdy nepřítel sice místo krve stříká zelený sliz, nicméně malý nindža se svou katanou provádí brilantní eskapády, kdy se půlí těla a dělají přemety zakončené brutálními švihy čepelí. Nemotorná postavička nindži ostře kontrastuje s jeho pohybovým nadáním (Bruce Lee by se divil), a ačkoliv je hra svou grafikou určena primárně dětem, stejně dobře se u ní ve chvílích oddechu pobaví i dospělí hráči.

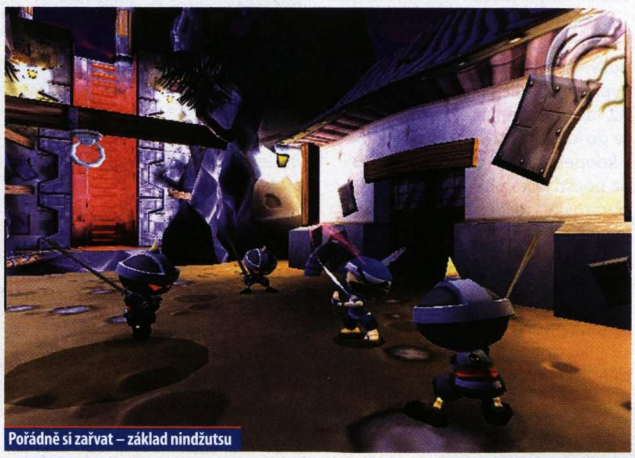
Příběh již tradičně představuje pouze to nejstručnější odůvodnění, proč bychom měli poskakovat více než šedesáti relativně krátkými úrovněmi a čtvrtit při tom jinak roztomilé mechanické psy a další havěť. Nejzlejší zloun, kapitán O-Dor totiž vyvraždil klan našeho hrdiny, který jediný unikl řádění mechanických monster. K nindžovu zděšení přežívá také jeho starý mistr, jenž dává sbohem nadějím na zasloužené volno od ranních tréninků a posílá bojovníka na trestnou výpravu zakončenou až u O-Dorovy hlavy.

Z hlediska hratelnosti je I-Ninja mixem svižné akce s likvidováním protivníků a klasického hopsání, které je velmi často proloženo zajímavým zpestřením, jako je balancování na valícím se předmětu apod. Bojová část má slušný spád, hráč si vystačí s několika tlačítky pro máchání katanou a sem tam použije i vrhací hvězdice nebo kanóny k odstřelení překážky. Katana má také další využití: nindža ji může roztočit nad hlavou a jako oživlý vrtulník použít místo padáku. Skákací element je zastoupen především atletickými kreacemi postavičky, které v podání liliputa takřka parodují Nea z Matrixu nebo zmíněného prince – běhání po zdech, kotouly ve vzduchu, to vše zde nalezneme v neuvěřitelně roztomilé formě.

První mise dokáží překvapit střídáním prostředí a zajímavým využíváním okolí s překážkami, jako například při primitivním skákání po kládách unášených vodou nebo při velmi častých soubojích s obrovskými bossy. Problém se objeví zanedlouho, kdy úrovně při svém množství začnou vykrádat samy sebe a jednotlivé úkoly se více méně dokola opakují. Jak si hráč zpočátku užívá stylizované barevné a uklidňující grafiky, později jen bezmyšlenkovitě probíhá pohádkovými kulisami, aby už byl všemu co nejdřív konec. To naštěstí netrvá dlouho, ovšem díky poměrně vysoké náročnosti na přesnost při skákání se i tak v určitých chvílích pěkně zapotíme. Je otázkou, zda hru kvůli obtížnosti skutečně doporučit dětem. Nebyla by to konverze z konzolí, kdybychom nekritizovali ovládání. Akční souboje jsou v pořádku, nicméně zběsilost kamery, se kterou lze omezeně pohybovat pouze kolem svislé osy, je na obtíž zejména při skákání a orientaci v prostředí. Zvyk je ale železná košile, a pokud ji v tomto případě oblékneme, čeká nás nadprůměrné odreagování, kterých je na PC málo.

Roboti zamořili nindžův svět

> Z nepřátel sice stříká zelený sliz místo krve, ale těla se klidně se sekají vejpůl



Pořádně si zařvat – základ nindžutsu

Úzké plošinky, řetězy, orientace dostane zabrat

A koulíme se v jedné z miniher

Platforma : PC, GC, PS2, Xbox

Žánr : Arkáda
Výrobce : Argonaut Games
Distributor v ČR : Namco
Homepage : www.ininjagame.com
Minimální konfigurace : Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
Lokalizace : Neznámá
Cena : 1 799 Kč (PS2)

KONKURENTI
- Madagaskar **7,6**
- Rayman 3 **8,0**
- Úžasňákovi **7,8**

I-Ninja — **6,9** VERDIKT

- Dobrá plošinovka
- Rychlé souboje
- Pestrá cartoonová grafika

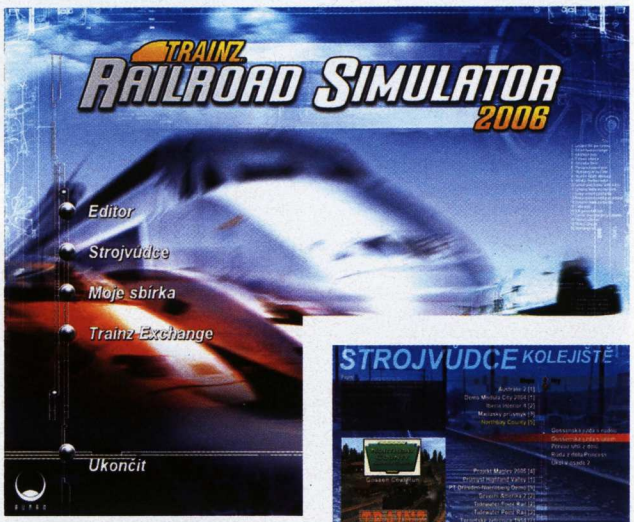
- Po čase repetitivní
- Zmatená kamera
- Ovládání

Dobrá hopsačka, u které se i přes její infantilitu pobaví také odrostlejší harcovníci

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Online závislák propadající nechutnému konzumnímu světu

Trainz Railroad Simulator 2006

Rodino, jedeme na výlet! Oblečte se a posedejte si u počítače!



Zatímco se většina současné herní produkce ubírá svými zjednodušeními a grafickými pozlátky směrem k masovému trhu, čas od času vznikne titul, opírající se o úzké fanouškovské jádro, jež kolem své modly vytvoří svou pílí a nadšením pevnost. Ovšem stejně jako se budou obyvatelé osamocené dědiny v horách na jednou za rok se objevivšího cizince dívat podezřele, i fanouškovská hra typu Trainz 2006 nevítá člověka zrovna s otevřenou náručí.

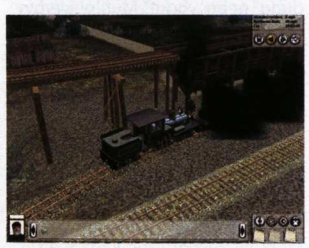
Neztrácejte ale naději. I když nemáte doma červený diplom nadepsaný zaklínadlem ČVUT, Fakulta dopravní, ještě stále nemusíte vyskakovat z vlaku. Trainz je hlavně o hraní, o radosti z jízdy a tvorbě. Nabízí každému splnění svého dětského snu – vytvořit si v poklidu domova malý železniční ráj.

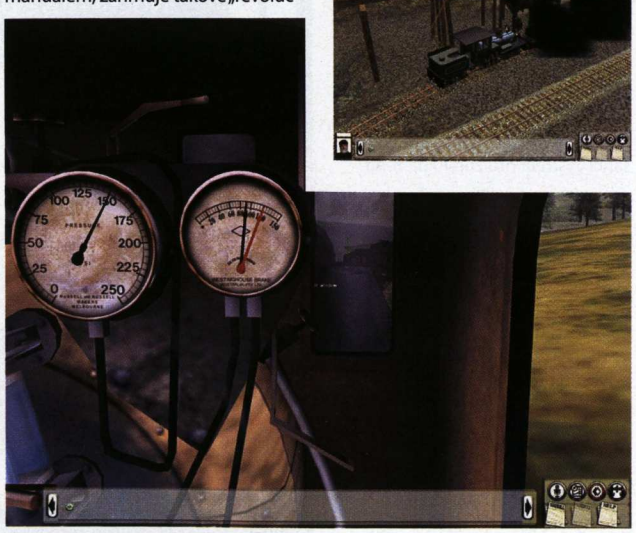
Stavět kolejiště není díky celkem intuitivnímu editoru po chvíli příliš náročné, ovládání lokomotivy je sice těžší, ale nikdo vás nenutí sedět v kabině a bedlivě sledovat ukazatele před sebou. Před jízdou si totiž můžete zvolit systém řízení, které si v ničem nezadá s klasickým ovládání klasických piko vláčků. Analogovou páčku s několika stupni zvládne obsluhovat opravdu každý.

Zpátky k naznačenému problému. Série se uzavírá okolnímu světu, Trainz 2006 je už třetím „dílem", což rozpočteno do skoro pěti let nezní úplně nejhůře. Řekněme si ale na rovinu, že pro normálního hráče jsou rozdíly mezi jednotlivými „ročníky" na samé hranici vnímatelnosti. 18 novinek, vyjmenovávaných aktuálním manuálem, zahrnuje takové „revoluční" záležitosti jako „přítomnost tipů a triků na obrazovkách nahrávání" či „přidání funkcí prokluzování kol a poškozování spřáhel". Zní to dobře, ale novou hru nám zmíněné inovace nedělají. Člověk-laik nerozezná Trainz 2006 od předchozího dílu. Na rozdíl od cenového rozdílu obou titulů, který činí 700 Kč.

> Trainz je hlavně o hraní, o radosti z jízdy a tvorbě

Opět zde najdeme možnost výstavby vlastních tratí, úpravy těch stávajících, jízdu krajinou ve všech myslitelných typech lokomotiv (včetně parní). Nechybí ani různé úkoly, možnost starat se o výhybky či dirigovat provoz vícero souprav na svěřeném území. Vše tu je… ale už od minulého dílu.





Ano, přibyly mapy, přibyly i různé lokomotivy, vagóny, objekty v krajině. Podobné věci však ocení převážně fajnšmekři. Trainz 2006 je hrou pro ně. Je to vidět na poměrně spartánském úvodu do hry (tutorialy aby si člověk vyhledával ručně mezi změtí map), minimální nápovědě po odkliknutí úvodní obrazovky, větším počtu úkolů, vyžadujících přímé ovládání vozu atd.

Změnil se i svět Trainz. Existuje spousta různých přídavků a updatů; spoustu z nich si můžete ihned stáhnout. Ale za nemenší množství se platí. Chcete reálnou trať Euro-City v Německu? Hra vám nabídne ukázku, pokud chcete víc, zaplaťte! Trainz 2006 jsou zpětně kompatibilní se svými předchůdci, takže je k dispozici spousta nejrůznějších updatů, sestavy historických lokomotiv, dokonce i české výroby. Většina je zdarma, přesto výjimkou nejsou ani 5dolarové investice.

Národ si kdysi postavil vlastní divadlo, fanoušci železnice si nyní vytvořili vlastní hru. Nebudeme jim to zazlívat, díky svému megalomanství jde o projekt hodný obdivu. Většina z nás jej ale může sledovat i z kabiny předchozího dílu.

Trainz Railroad Simulator 2006 — **6,8** VERDIKT

- ▲ Nové tratě a stroje
- ▲ Česká lokalizace
- ▲ Jediný podobný produkt
- ▲ Spousta updatů
- ▼ Minimum inovací
- ▼ Zaměření na hardcore hráče
- ▼ Prakticky nerozeznatelné od minulých dílů
- ▼ Zajímavé updaty za peníze

Monstrózní hra, jejíž cílovou skupinou jsou prakticky jen milovníci pražců a vůně páry. Normální hráči ji od předchůdce nerozeznají.

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 01/06

Platforma ▸ PC

Žánr ▸ Simulátor
Výrobce ▸ Auran
Distributor v ČR ▸ CD Projekt
Homepage ▸ trainz.cdprojekt.cz
Minimální konfigurace ▸ Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D grafická karta, 4 GB na HDD
Lokalizace ▸ Titulky
Cena ▸ 999 Kč

KONKURENTI
- Trainz Railroad Simulator 2004 **7,2**
- Train Simulator **7,0**
- Pendolino **8,1**

POZNÁTE ROZDÍL?

I když dva poslední díly Trainz (2004 a 2006) dělí bezmála dva roky a takřka jednou tak vysoké hardwarové nároky, na výsledné krajině to není příliš znát. Předností nejnovějšího pokračování je zejména ztvárnění městského prostředí a dalších na objekty bohatších prostředí.

Trainz 2004

Trainz 2005

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Studoval žurnalistiku. Od té doby nevěří ani tomu, co sám napíše

Battlefield 2: Special Forces

Nasadit noční vidění, vystřelit lano a uzmout nepříteli nové číslo Playboye… ehm, totiž kontrolní bod!

DVD **Video najdete na** DVD 12/05

Platforma :· PC

Žánr :· Akce
Výrobce :· Digital Illusions
Distributor v ČR :· EA Czech
Homepage :· www.battlefield.com
Minimální konfigurace :· Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 799 Kč

KONKURENTI
:· Battlefront 2 **7,8**
:· Joint Operations **Nehodnoceno**
:· Unreal Tournament 2004 **9,5**

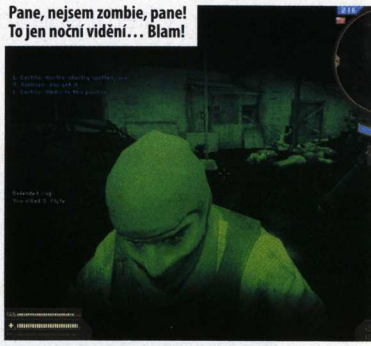
Kdybychom se o letošních prázdninách zastavili pod oknem akčně pozitivního hráče s kvalitní pupeční online šňůrou, je velká šance, že bychom zaslechli zvuky jako „ratatata" „dung dung" nebo „vodu!". Multiplayerový epos Battlefield 2 během půl roku od svého vydání dokonale zakořenil a využil potenciálu propracované týmové hry, v níž mohou sehrané skupiny rozpoutat pravé válečné peklo. Expanze Special Forces, která ke spuštění vyžaduje původní hru, láduje do hlavního velkorážního kanónu osvěžující drink, který má šanci vystřelit hru znovu na zenit.

Z POUŠTĚ DO CIVILIZACE

Základním impulsem, kterým si Special Forces zajišťují nálepku výhodné koupě, jsou nové mapy. Ke stávající dvanáctce přibylo osm kousků, přičemž návrhově vycházejí z těch nejlepších témat původní hry. Rozlehlé mapy jsou nudné, pendlování s vozidly je náročné na koordinaci, které se běžným hráčům se syndromem kobylek tolik nedostává. Proto nás nyní návrháři uzavírají do členitých kulis měst, jež lze přirovnat k mapě Strike at Karkand z minula. Již nevyhrává tým, který se co nejrychleji zmocní tanků a jiných obrněnců, nýbrž strana, která dokáže v ulicích nebo budovách precizně rozmístit své síly a vítězit v boji tělo na tělo. Ačkoliv zde hráč nalezne několik nových vozidel (nákladák s kulometem, poletuchy Hind nebo Apache), jejich role je zatlačena do pozadí. Speciální jednotky klamou názvem. Navzdory šesti novým frakcím se stran profesí nedočkáme žádných změn. Speciální jednotky jsou charakterizovány pouze novým

> Noční mise posilují element boje nablízko a obecně devizu série Battlefield – touhu přežít

Obrněná technika hraje ve městech menší roli



Pane, nejsem zombie, pane! To jen noční vidění… Blam!

arzenálem, jenž se nicméně v duchu zachování vyváženosti plně vyrovná tomu starému. V zelené kůži britských SAS budeme dobývat letiště obsazené teroristy (včetně odbavovacího terminálu a nákladního letadla), zatímco blízkovýchodní rebelové budou z bezpečí pobřežní základny vysílat šiky lodí proti letadlové lodi plné ozbrojených Navy Seals. Zajímavostí map je důvtipnější kombinování exteriérů s interiéry. Například při útoku na loď se teroristé musejí dopravit nejdříve na palubu a až poté se ponoří do spletitých útrob, aby se dostali až k nejzazšímu oživovacímu bodu.

TÁPÁNÍ V TEMNOTÁCH

Slunečný den je vhodný tak na piknik pod hlavní tanku, ne na přepadové akce. To konečně došlo i autorům a ve třech mapách nás posílají do nočních misí, kde se ke slovu dostává noční vidění omezené automaticky se dobíjející baterií. Zelenočerný výhled je nejen atmosférický, ale v kombinaci s temnotou omezuje dohled a dále posiluje element boje nablízko i obecně devizu série Battlefield – touhu přežít.

Oslepující granáty jsou vítaným spojencem v oslnění protivníka na několik cenných vteřin, granáty se slzným plynem zase nutí nasadit respirátor, jenž snižuje životy díky obtížnějšímu dýchání. Do toho všeho hraje doprovod vystřelovacích háků a příručních lanovek. Nestačí jen hlídat schodiště vedoucí ke kontrolnímu bodu. Nepřítel může na střechu objektu vystřelit lano s hákem a zákeřně vyšplhat do týlu. Podobnou oporu poskytují lanovky, kterými lze rychle překonat hlídaná nádvoří a obsadit budovu na jeho druhé straně dřív, než se protivník vzpamatuje. Efektivní využití nových vynálezů si však žádá cvik. Pokud si hráč nekryje záda, při experimentech s kotvou ho může kdokoliv snadno nachytat na švestkách.

S kulometem na korbě se pickup stává mnohem zajímavější

ZABLÁCENÝ PANCÍŘ

Pozitivům a novinkám v multiplayerové sféře kontruje hra pro

> Netrpěliví jedinci zaskřípou zuby při několikaminutových nahrávacích časech

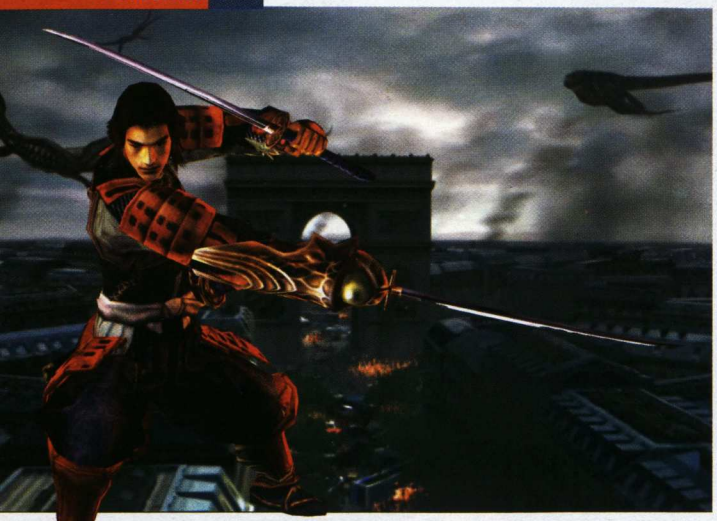
jednoho, která je stejně jako v originálu odbytá. Tvůrci hrají mrtvého brouka a neberou připomínky hráčů v potaz. Položka „singleplayer" opět nepochopitelně otevírá o dvě mapy méně, tedy pouhých šest, a to jen v nejmenší variantě pro šestnáct hráčů. Možnosti nastavení? Kdeže, je snazší nastavit plazmovou pračku s hypertranspiračními tryskami a nukleární předpírkou. Umělá inteligence se také drží nastoleného, nijak neupraveného standardu. Pohybuje se po mapě a zabírá body s ledovým šarmem. Když dojde na boj, pokud hráč do protivníka probíhajícího okolo nestřelí, mnohdy si jej ani nevšimne.

Special Forces mírně podkopávají relativní hardwarovou umírněnost původního titulu. Když se na obrazovce odehraje větší šrumec, snímky padají ke dnu jako příslušník SAS, jemuž se v batohu s padákem rozlila pravá irská a řádně lepkavá Baileys. Netrpěliví jedinci zaskřípou zuby také při několikaminutových nahrávacích časech, a to jak v případě map pro 64 hráčů, tak v jejich nejmenších mutacích, nemluvě o protahované instalaci, jež představuje něco jako ódu na patche. Osmička kvalitních map a pár zajímavých novinek však přesto dokáží expanzi vytáhnout na horní police herních obchodů.

Battlefield 2: Special Forces — **7,2** VERDIKT

- ▲ Osm zbrusu nových map
- ▲ Vyvážená hratelnost
- ▲ Noční mise
- ▲ Nové vybavení
- ▼ Opět mizivá podpora singleplayeru
- ▼ Hardwarová náročnost

Special Forces zaujme návykovostí a válečných pohlcením novými mapami stejně jako originál. Škoda, že mimo několika dalších novinek je zde také plný zásobník starých chyb.



Zdroj všeho zla – Nobunaga

Onimusha 3: Demon Siege

Harakiri v herní podobě

Platforma PC, PS2

Žánr Akce
Výrobce Capcom
Distributor v ČR Neoznámeno
Homepage www.capcom.com/oni3_intro.html
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta
Lokalizace Neoznámeno
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- God of War **9,6**
- Chaos Legion **6,0**
- Onimusha **8,0**

Mistrovské dílo se dá zničit jednoduše. Stačí málo. Pár náhodných čáranců štětcem přes Leonardovu Monu Lisu, chvilka práce s kladivem na Michelangelově soše Davida, uvolnění těch správných nýtů na Eiffelově věži, a z úžasného díla máte zuboženou trosku. Přesně to se stalo v případě Onimushy 3. Zvrácenější konverzi hry z konzole na PC jsem ještě neměl možnost spatřit. Ale nebudeme předbíhat.

Příběh hry začíná v současné Paříži jednoho krásného jarního dne, kdy se nad městem objevují pekelná stvoření a vrhají se masakrovat bezbranné občany. Tomu se hodlá postavit sympatický policajt Jacques (tvář mu propůjčil slavný Jean Reno). Následuje střih do feudálního Japonska, v němž se hrdina prvního dílu, Samanosuke, snaží nadobro zastavit ďábelského Nobunagu. Bohužel, než se mu podaří nakopat Nobunagovi brnění, je hlavní hrdina záhadně přenesen do současné Paříže a Jacques se naopak ocitá v Japonsku. Putování dvou bojovníků napříč časem za zastavením ďábelského plánu může začít. Machrům v Capcomu se podařilo vytvořit silný epický příběh plný emocí, který dokáže vtáhnout a nepustí, dokud nebudete vyčerpáni sledovat závěrečné titulky.

Během hraní střídavě ovládáte obě hlavní postavy, a děj se tak hezky přelévá z moderní současnosti do klasického středověkého Japonska. Díky tomu dokáže hra udržet pozornost a až na drobné výpadky si zachovává spád. Jacques i Samanosuke vlastní magickou rukavici Oni, která jim dovoluje sát duše z mrtvých nepřátel, ale každý ovládá jiný druh zbraní. Zatímco Samanosuke vládne mečům, Jacques se ohání bičem. Oba samozřejmě získají během svého putování další druhy magických zbraní, které lze, jak už je v sérii Onimusha zvykem, postupně vylepšovat.

Ne nadarmo byla loni hra pasována na akční titul roku na PS2. Choreografie bojů je špičková, ovládání na gamepadu jednoduché a hratelnost dokonale návyková. Až na pár slabších pasáží, kdy boje přechází do stereotypu, se stále bavíte. Cestu zpestřují jednoduché hádanky a zábavně obtížné boje s bossy. Když si přidáte vizuálně impresivní podívanou, epický hudební doprovod, špičkový dabing a dlouhou herní dobu, máme tu devítkovou hru jak vyšitou. Jenže to platilo pro verzi pro PS2.

Onimusha 3 na PC byla neuvěřitelně degradována špatnou, dá se říct až zvrácenou konverzí. Že je instalace částečně v japonštině, se dá překousnout, i nad spouštěním hry v okně můžu zamhouřit oči, ovšem ovládání nic nezachrání. Stupidnější a odpornější ovládání na klávesnici jsem dlouho neviděl, na některých počítačích se dokonce nedalo ani přenastavit.

Grafická stránka hry je na dnešní poměry průměrná, tvůrci se ani neobtěžovali nahradit textury z PS2, kde televizi stačí nižší rozlišení, aby hra vypadala dobře. Zvuky znějí v animacích normálně, ale ve hře už jsou podivně zastřené a ztlumené. Jedním slovem odporné. Pokud si chcete Onimushu 3 zahrát (a že za to stojí), vyzkoušejte ji například u kamaráda na PS2. V opačném případě vám místo perfektního akčního zážitku zůstane jen hořká pachuť v ústech.

> Zničehonic se nad Paříží objevují pekelná stvoření a vrhají se masakrovat bezbranné občany

KAM ZMIZELA ONIMUSHA 2?

Zatímco první díl se konverze na PC dočkal loni, dílu druhého se už asi nedočkáme. Proč? V druhém části série Onimusha jste hráli za novou postavu, Yagua Jubeiho, a děj jako takový sice zapadal od světa Onimushy, ale nenavazoval na první díl tolik jako Demon Siege. Možná proto se nakonec tvůrci rozhodli až pro konverzi třetího dílu.

Máš to spočítaný!

Tváří v tvář bossovi

Onimusha 3: Demon Siege — 5,0 VERDIKT

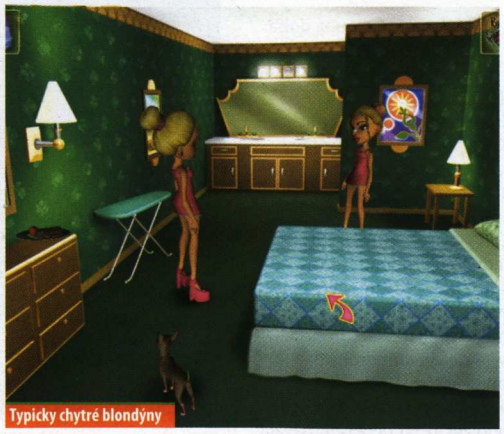
- Skvělý příběh
- Dvě časové osy
- Výborná hratelnost
- Stylovost

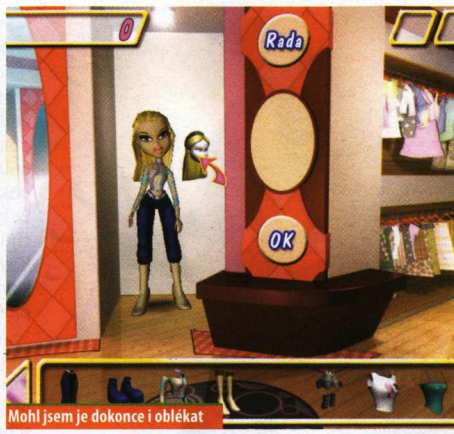
- Nehratelné na klávesnici
- Odfláknutá konverze
- Rozplizlé textury
- Zastřené zvuky

Špatné konverze by měly být postaveny mimo zákon. Tvůrci si mohli ušetřit zbytečnou práci, výsledná hra za námahu nestojí.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Počet zachráněných princezen, světů a galaxií: 256 a stoupá!

U známé sokyně v kanceláři


Typicky chytré blondýny



Mohl jsem je dokonce i oblékat

Bratz: Rock Angelz

Jak dívky k chytrosti (ne)přišly

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prosinec – za kamna vleze

Chloe, Jade, Sasha a Yasmina jsou holky jako lusk. Neoplývají ohromnou inteligencí, ale zato jsou krásné a mají notnou dávku invence. Jedna z nich, brunetka Jade, pracuje pro prestižní módní časopis, ze kterého je však pro svou neschopnost vyhozena. Aby se pomstila arogantní šéfce, rozhodne se založit vlastní plátek. Cesta k úspěchu je však strastiplná.

Ze všeho nejdřív by bylo záhodno zdůraznit, že Bratz – Rock Angelz je určen pro náctileté dívenky. Dostal jsem hru za trest, nebo se jedná o pomstu za nedodržování termínů? Kamile, proč? Co naplat: místo litování sebe sama jsem se pustil do důkladného testování.

Z většiny her by si člověk měl brát nějaké ponaučení. U automobilových simulátorů je patrné, že se pití nejen za volantem, ale i před obrazovkou nevyplácí. U akčních střílečekvíme, že zahrávání si s mimozemšťany a jadernými zbraněmi smrdí průšvihem. Bratz zase utvrzuje mladé holky v tom, že je lepší žít v naivním světě módy a starat se jen sama o sebe. Pointa této rádoby adventury není o ničem jiném, než jak se správně obléci, aby dotyčná vypadala za každé situace „cool" a „sexy".

Když Jade vyhodí z časopisu, rozhodne se z minuty na minutu založit svůj vlastní. Chápu, že autoři museli hru co nejvíce zjednodušit, ale tvorbu časopisu si nepředstavuji tak, že vybírám barvu gauče do nové redakce. Ale dejme tomu.

Hra pak doslova nabírá na „obrátkách" a naše Bratz jsou pozvány na mega punk-rockový koncert. Bohužel se jim nepodaří dostat se dovnitř, a tak musí přijít ke slovu improvizace: dívčiny z minuty na minutu vytvoří rockovou kapelu, která je navíc populární po celém světě. Och, kéž by byl úspěch tak jednoduchý. A takovýchto situací jsou tisíce. Někdy jsem si říkal, jestli mají hlavní hrdinky v hlavě (alespoň) slámu (promiň, Davide).

Nedá se říci, že je příběh prostý. Postupem hry přijdou zvraty, budete ovládat několik postaviček naráz a Bratz (doslova a do písmene) nabídne dokonce i pasáže, které dokážou být zábavné. Nejedná se o hardcore adventuru v pravém slova smyslu. Samozřejmě je primární složkou chodit, mluvit s okolím a sbírat klíčové předměty. Tyto aktivity však poměrně často střídají fádní mezihry.

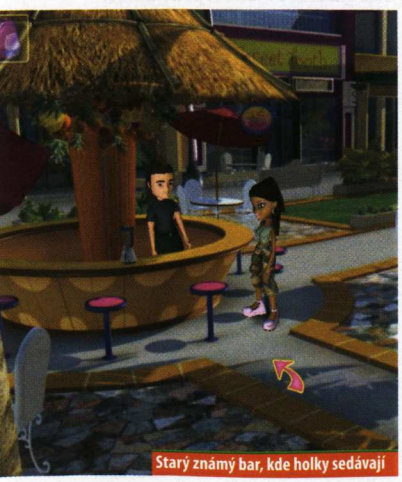
Když opomenu „základní" oblékání dívek, čeká vás focení dobře a špatně oblékaných lidí, hraní na hudební nástroje (klikáním na správné obrazce) nebo třeba vybírání loga na titulní stránku časopisu. Bohužel ke kompletnímu dohrání Bratz postačí jedno odpoledne. Překvapuje naopak grafické zpracování. Netvrdím, že je něčím výjimečné, ale jistě potěší. Pohledné interiéry (většinou laděné do růžova) a o něco méně vydařené exteriéry jdou ruku v ruce s kvalitním ozvučením. A to ať již se jedná o český dabing nebo hudební doprovod.

Na závěr je třeba říct, že Bratz – Rock Angelz není špatná hra. Pouze ale pod podmínkou, že se dostane do rukou své cílové skupině (náctiletým dívenkám). Doplácí především na svou „rozumovou naivitu" a značnou jednoduchost, díky níž hrou proletíte během chvilky. Situaci zachraňují další mezihry, které se zpřístupní po jejím kompletním dokončení. Recenzi si dovolím uzavřít slovy jedné z hrdinek – rockuuuuuj!

Platforma PC, PS2, GC, GBA

Žánr Adventura
Výrobce MGA Entertainment
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.bratzvideogame.com
Minimální konfigurace Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 32 MB grafická karta, 450 MB na HDD
Lokalizace Kompletní
Cena 799 Kč

KONKURENTI
- The Sims 2 **9,0**
- Letopisy Narnie **7,0**
- Singles **7,0**


Starý známý bar, kde holky sedávají

> Tvorbu časopisu si nepředstavuji tak, že vybírám barvu gauče do nové redakce

POHLED Z DÍVČÍ STRANY

Bratz – Rock Angelz je hrou pro dívky, a právě proto nechejme promluvit jednu z nich. Když mě má přítelkyně neustále přesvědčovala, že i ona Bratz zhodnotí, dal jsem jí šanci. Zde je pohled z druhé strany barikády: „Bratz– Rock Angelz je vydařená adventura, která mi nabídla dobrou zábavu. Ať už jsem se ironicky usmívala nad hloupostí a naivitou dotyčných slečen, nebo řešila chytlavé mezihry, neustále mě něco tlačilo dál a dál. Škoda, že tak krátkou dobu." Amen, pánové.

Bratz: Rock Angelz **6,1** VERDIKT

- Pohledné grafické zpracování
- Minihry
- Zábava pro holky
- Naivita
- Jednoduchost
- Krátká herní doba

Doporučeno pouze pro náctileté dívky. Ostatním hrozí dočasné pominutí smyslů.

Úžasňákovi: Vzpoura Podkopávače

Kterak se z plošinovky stala velká mlátička

Rok je poměrně dlouhá doba. Za dvanáct měsíců může z televize zmizet váš oblíbený premiér s ksandami a tradiční nedělní kuřátko vystřídá (kvůli obavám z ptačí chřipky) vepřový guláš. 365 dní také stačí na výrobu pokračování multiplatformní hry. Postup, kterému holdují 4 z 5 ziskuchtivých vydavatelů, není většinou k výslednému produktu šetrný. Ani když jde o pokračování povedené plošinovky Úžasňákovi.

Jen si to představte z druhé strany. Máte vytvořit druhý díl rozmanité arkády s několika hratelnými postavami (o různých schopnostech), která se odehrávala v různorodých prostředích. A víte, že v šibeničním termínu to prostě nemůžete stihnout. Co uděláte? Tvůrci Vzpoury Podkopávače vsadili na dvě slova – zkrátit a zjednodušit. Druhý díl Úžasňáků je znatelně kratší než jeho předchůdce (hlavní dějovou linii projdete zhruba za 6 hodin). A jak dosáhneme jednoduchosti? Ano, vytvoříme lineární akci. Čímž jsme se zbavili dalšího problému: přílišné podobnosti s předchozím dílem. Dvě hry různých žánrů přece nemůže nikdo srovnávat.

Filozofie druhých Úžasňáků je prostá. Běháte po vyznačené cestičce a pobíjíte všechny roboty (poddané hitlerovsky se chovajícího arcizlouna Podkopávače, který si samozřejmě chce podmanit svět). Robotů je pouze pár druhů, prostředí se prakticky nemění (pohybujete se v obřích továrnách kdesi pod zemí), hratelnost také ne. Občas někde přehodíte páčku či využijete speciální schopnosti, abyste otevřeli cestu do další části, kde na vás natěšeně čeká nová várka úplně stejných robotů. Není to úplně špatné, nemusíte moc přemýšlet, cesta hezky ubíhá a čas od času ji zpestří srážka s bossem.

Čtyři postavy rodiny Úžasňákových jsou pochopitelně příliš složité, a tak si zahrajete jen za dva – pana Úžasňáka a rodinného přítele Mražouna. Světlým bodem titulu, který v šedi průměrné mlátičky září intenzitou hořícího Temelína, je, že oba putují zabránit Podkopávačově zničení světa společně. Hrou tak putujete s dvojicí hrdinů s unikátními schopnosti a volně mezi nimi přepínáte. Pan Úžasňák se hodí na hrubou práci a likvidaci nepřátel na dálku (umí házet bedny apod.), kdežto Mražoun využívá svého „ledového dechu" k paralýze nepřátel, případně neutralizaci jejich střel.

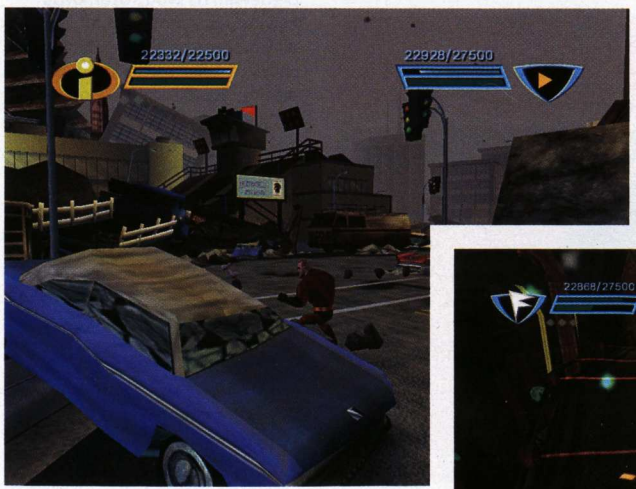
> Tvůrci vsadili na dvě slova – zjednodušit a zkrátit

Nabízeného potenciálu však hra využívá jen zčásti. I když máte možnost chování svého spolubojovníka ovlivňovat jednoduchými příkazy, není spolupráce ideální. Počítač se většinou spokojuje s rolí odevzdaného ocásku, a tak si s většinou nepřátel musíte poradit sami. Možnosti kooperace, které se přímo nabízí – Mražoun mrazí nepřátele, které pak Úžasňák likviduje atp. – využijete pouze v multiplayeru. Ten je naštěstí k dispozici i na jednom počítači (a lze hrát na jedné klávesnici) a projít můžete celou singleplayerovou kampaní. To však druhé Úžasňáky od průměru daleko nekatapultuje. Vzpoura Podkopávače se hraje sice příjemně, běhání a zabíjení je nenáročné, avšak vzhledem k monotónnímu prostředí a stále stejným nepřátelům chybí motivace jít dál. Z několika bojových tlačítek budete používat jedno či dvě, s RPG prvky (další novinkou) dosáhnete brzy takřka maximálních hodnot, no a koneckonců, hra stejně brzy skončí. Devět bonusových misí, povedené technické zpracování, česká lokalizace a multiplayer se sice snaží seč mohou, průměrnost Úžasňáků ale zakrývají pouze částečně.

Platforma PC, PS2, Xbox, GC, GBA, NDS

Žánr Akce
Výrobce Heavy Iron Studios
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.incredibles-game.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 750 MB na HDD
Lokalizace Kompletní
Cena 799 Kč

KONKURENTI
- LOTR: Návrat krále **8,5**
- Stubbs the Zombie **8,0**
- Úžasňákovi **7,8**



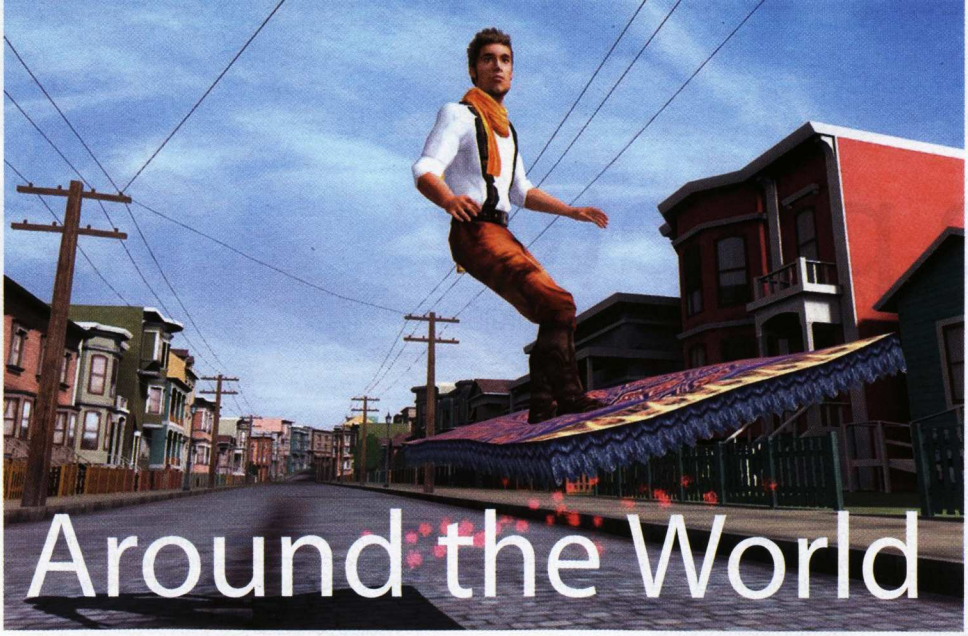
Úžasňákovi — **6,1** VERDIKT

- Kooperativní multiplayer
- Grafika, hudba, zvuky
- Nenáročná zábava
- Stereotypní prostředí
- Stále stejní nepřátelé
- Jen obyčejná mlátička
- Krátkost

Po rozmanité plošinovce přišla šedivá lineární mlátička. Nehraje se špatně, ale kromě kooperativního multiplayeru nenabízí příliš důvodů, proč zvolit právě ji.

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neúspěšný hledač pohody a klidu v předvánočním šílenství

Kamil Gric, šéfredaktor
Nový rok, nové doupě, starý šéfredaktor



Around the World in 80 Days

Cesta kolem světa v novodobé adventuře

Vezměte slavnou knižní předlohu, k ní stagnující žánr adventur, přimíchejte 3D grafiku a dochuťte akčními prvky. Máte? Pokud jste postupovali podle zadání, vaše bohatá představivost vykreslila hru, jež se zdánlivě podobá poslednímu Broken Sword: Sleeping Dragon. V té ale chybí jedna ze základních ingrediencí: knižní předloha. Oproti tomu Around the World in 80 Days (dále jen 80 Days) oživuje jednu z literárních myšlenek slavného Julese Verna, aby ji přetavila v hru, která na první pohled nepatří do žánru adventur. A přesto adventurou je.

DVD **Video najdete na** DVD 01/06

Platforma PC

Žánr Adventura
Výrobce Frogwares Game
Distributor v ČR Neoznámeno
Homepage frogwares.com/80days/index.html
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- Journey to the Center of the Earth **7,0**
- Broken Sword: Sleeping Dragon **8,0**
- Voyage **Nehodnoceno**

OTÁČEL BY SE VERNE V HROBĚ?

Tvůrci vyprávějí upravený příběh Cesty kolem světa za 80 dní, který si z toho původního bere vedle myšlenky i některé další postavy a prvky. Místo sympatického pana Fogga, kterého u nás zřejmě nejvíce proslavil animovaný seriál, se pod vaši kontrolu dostává mladý Oliver Lavisheart. I zde je podstatou zápletky sázka, kvůli které se náš hrdina vydává objevit čtveřici dokumentů. Ke splnění svého cíle má – překvapivě – celých 80 dnů.

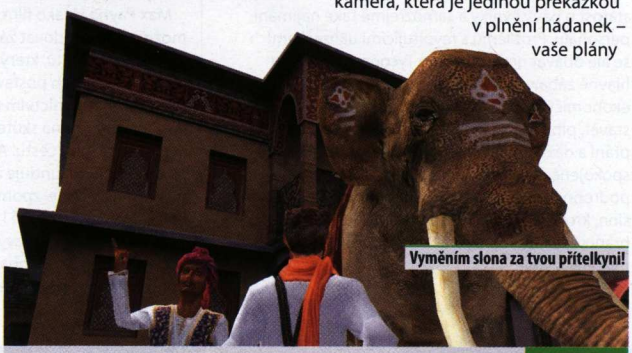
Ať se ale autoři snaží sebevíc, 80 Days na vás vykoukne v podobě, která hráče adventur šokuje. Jako první se vám vybaví vyvinutá Lara Croft, a skutečně: hra působí jako tuctová akční adventura, v níž vás místo logiky a hádanek čekají nesmyslné i nudné akční vložky. Není tomu tak. Ovládání klávesnicí a myší, kterou kontrolujete kameru, je praktické a pohodlné, a hra ani v pozdějších fázích neopouští koleje svého žánru. Čtveřice obtížností by mohla nahrávat představě, že jsme se ocitli ve zlém snu každého adventuristy, ve skutečnosti ale volba ovlivňuje rychlost, s jakou plyne herní čas, stejně jako vaši finanční situaci. Aby bylo obtížnosti i realismu učiněno za dost, zohledňuje hra také únavu, kterou indikuje ukazatel staminy na herní obrazovce.

BOHATÝ A PESTRÝ SVĚT

Zdánlivá odlišnost ale neznamená, že by 80 Days nebyla klasickou adventurou. Má vše, co k žánru patří. Bohatý, pestrý a živoucí herní svět, který je radost objevovat. Můžete se v něm bez omezení potulovat a objevovat nepodstatné, a přesto kouzelné herní mechanismy. Hra vám nic neusnadní, ani nedaruje.

Příběh zaznamenává nečekané zvraty, které vás připraví o část z cenného herního času, a Around the World in 80 Days dokonce představuje nečekanou inovaci – vozidla. Usnadňují vám pohyb mezi lokacemi i po nich a navíc se pyšní kouzelným nádechem. Využijete závodní vůz v San Franciscu, velblouda v Káhiře, slona v Bombaji, ale i létající koberec, motocykl a mnohé další.

Přestože „akčně-adventurní" pojetí hry svádí k myšlence, že se puzzly a hádanky omezí na akční minihry, opak je pravdou. S akcí spojených úkolů je ve hře naprosté minimum a většina zákysů a klíčových míst prověří především vaše myšlení (a nikoliv hbitost prstů). Místy problematická je kamera, která je jedinou překážkou v plnění hádanek – vaše plány vám mnohdy překazí jen špatný úhel, v němž stojí hlavní hrdina a kvůli kterému přehlédnete jednu z klíčových nápověd či předmětů. Tím spíše, že k plynulému hraní budete potřebovat solidní stroj – vysoké hardwarové nároky hry jsou bohužel daní za trojrozměrnou virtuální podívanou.



Vyměním slona za tvou přítelkyni!

> Ve hře můžete objevovat nepodstatné, a přesto kouzelné mechanismy.

Herní zážitek nicméně sráží k zemi řada nepodstatných, přesto nepříjemných bugů. K těm se navíc připočítává nesmyslný systém automatického ukládání, a hra rázem padá k sedmičkovému hodnocení. Ani tak ale není důvod váhat. Poslední, co vám o 80 days prozradím, je to zřejmě nejdůležitější: hra má kromě inovativního přístupu v zásobě velkou dávku humoru, díky kterému se nebudete nudit.

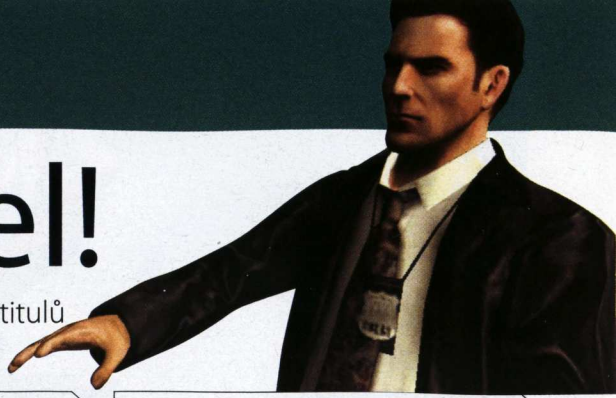
Around the World in 80 Days **7,3** VERDIKT

- Humor
- Inovace – vozidla
- Pestrý a živoucí svět
- Spousta těžkých hádanek
- Nesmyslné ukládání
- Nevychytané bugy
- Místy problematická kamera

Zábavná adventura, která vnáší na bitevní pole žánru několik příjemných inovací. Přitom se stále opírá o prvky, které tvoří skutečnou adventuru.

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů



ZOO TYCOON

Budovatelských strategií existuje obrovské množství. Jejich kvalita však mnohdy potřebuje vysoké podpatky, aby se mohla měřit s kvantitou. Jedním z úspěšnějších zástupců žánru je Zoo Tycoon, který je spíše než o ekonomickém modelu a finančním plánování o radosti ze zvířat a z tvorby vlastní zoologické zahrady.

Hra dělí váš čas mezi tvorbu výběhů pro zvířata, starost o návštěvníky a samozřejmě také najímání personálu. Problémů s revoltujícími uklízečkami se ale obávat nemusíte. Zoo Tycoon zdůrazňuje hlavně zábavu a podobné starosti nechává ekonomičtěji založeným kolegům. Hlavní je stavět, plnit zástupcům fauny nejrozmanitější přání a dávat pozor, aby se cítili ve svých klíckách spokojeně. K tomu vám dopomáhá poměrně podrobná encyklopedie, která vám poradí, co slon, krokodýl či medvěd potřebuje k životu. Při hraní se tak lecčemu přiučíte. Doporučuje každý milovník zvířat.

Hodnocení :· **7,1**

Žánr :· Strategie
Výrobce :· Blue Fang Games
Vydavatel :· Playman
Rok vydání :· 2001
Lokalizace :· Titulky na internetu
Cena :· 299 Kč

MAX PAYNE 2

Akční hry nemusí být jen o střílení. Hrdinové nemusí být normální. Svět nemusí být černobílý. A vše nemusí končit happy-endem. Tvůrčí tým Remedy nám ve dvou dílech takřka filmového Maxe Payna dokázal, že to jde i jinak. Lineární příběh policisty, který ztratil vše a přesto, jak zjišťuje, může být ještě hůř, je prokládán jeho šílenými nočními můrami.

Max Payne je jako film. Nenabízí vám jinou možnost než sledovat záměry tvůrců. Skvělý příběh plný zvratů, který je vytvořen na základech nejednoznačných postav, jež spolu komunikují stylově prostřednictvím temného komiksu, vám dá zapomenout na skutečnost, že pouze sledujete jedinou možnou cestu. Atmosféře ve stylu noir navíc zdatně sekunduje akční složka, která staví na tzv. bullet-time, zpomalování času, pomocí nějž se můžete efektně i efektivně zbavit mnoha protivníků. Jedinou nevýhodou Maxe Payna 2 je pouze krátká herní doba (do 10 hodin), která je daní za filmové pojetí děje.

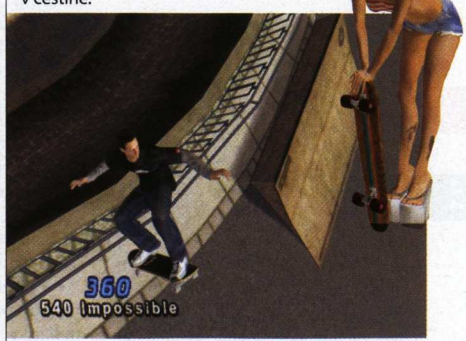
Hodnocení :· **8,3**

Žánr :· Akce
Výrobce :· Remedy
Vydavatel :· Cenega
Rok vydání :· 2003
Lokalizace :· Manuál (amatérské titulky na internetu)
Cena :· 499 Kč

TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Kouzlo některých her tkví v objevování nepřístupných světů. Asi málokomu se poštěstí sedět za volantem nablýskaného Lamborghini, a proto nás nabídka vozů v Need for Speed tak láká. Jen někteří z nás zvládnou na skateboardu více než sjet na zadku z kopce, a tak tu máme sérii Tony Hawk´s, která přináší iluzi, že na prkně dokážeme skákat tři metry vysoko a po dopadu ještě jezdit po zadních.

Ve hře na vás čekají stovky triků, které můžete navzájem kombinovat, a vytvářet tak bodově ceněná komba. Hlavní kouzlo hry se ale neskrývá v bezcílném potulování po ulicích a zkoušení triků, ale v bezmála dvou stovkách úkolů, které objevujete v různých prostředích. Vše je navíc správně uvolněné, základním prostředím projíždíte volně, bez jakéhokoliv limitu či omezení, zkoušíte triky, a pokud se vám zachce trochy akce, zastavíte u nejbližšího úkolu. Narůstající nároky spolu s novým různorodým prostředím nabízejí skvělou zábavu, která vám vydrží i několik desítek hodin. Navíc se Tony Hawk´s Pro Skater 4 prodává v češtině.



Hodnocení :· **7,6**

Žánr :· Simulátor adrenalinového sportu
Výrobce :· Neversoft
Vydavatel :· CD Projekt
Rok vydání :· 2003
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 199 Kč

Honza Mortes, zástupce šéfredaktora
Studoval žurnalistiku. Od té doby nevěří ani tomu, co sám napíše

DEUS EX

Legendární akční scifi RPG, které proslulo zejména rozmanitými možnostmi postupu úrovněmi.

PC :· Score :· 189 Kč

IL 2 STURMOVIK

Dodnes nepřekonaná letecká simulace bitev z druhé světové války, která se zaměřuje především na východní frontu.

PC :· Playman :· 299 Kč

SIMCITY 4 A DALŠÍ

Ani světu levných her se nevyhýbají zpoždění. Pokud nemůžete sehnat Simcity 4 Deluxe Edition, Battlefield 1942 Anthology či speciální edici Medal of Honor, inzerované v Doupěti 11/05, chyba není na vaší straně. EA vydání všech titulů přesunula na 10. února 2006.

KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

ZAČÍNÁ ROK PLNÝ ZMĚN

Konzole staré generace – Playstation 2, Xbox a Gamecube – jsou s námi poslední rok. Jako by cítily svůj odchod, ždímají ze sebe své poslední výkony takovým způsobem, až se tomu nechce věřit. Jak Resident Evil 4 (Gamecube), tak Far Cry Instincts (Xbox) i Shadow of the Colossus (Playstation 2) předvádí, že odcházející generace konzolí ještě má kam růst a neřekla poslední slovo. Čas je ale neúprosný ke všem a při pohledu na přec jen výrazně bohatší grafiku i možnosti Xboxu 360, vysílajícího svůj obraz ve vysokém rozlišení, jsem rád, že nastala chvíle posunout hranice zase o kus dál.

Xbox 360 je už mezi námi, Revolution a Playstation 3 se připojí během roku. Do té doby si ovšem můžete užít některé z nejbohatších her pro staré konzole. Mezi recenzemi tento měsíc jasně září Shadow of the Colossus, výjimečná v každém ohledu. Uniknout by vám ale nemělo ani „město do kapsy" v GTA: Liberty City Stories nebo recenze bohatě vylepšené konverze nejlepší akční hry loňského roku – Resident Evil 4 – pro Playstation 2. Odcházející generace se loučí ve velkém stylu, na vrcholku své dospělosti.

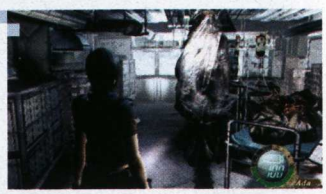
MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

VRAŤTE ČAS ZPÁTKY

Navzdory všemu tomu humbuku kolem herních konzolí nové generace záleží jen na vás, jaké tempo vám vyhovuje. Pokud máte pocit, že ještě stále zůstává spousta důležitých a nádherných her, které je potřeba dohrát na PS2, tak si nejprve užijte ty. A jestliže máte šílenství kolem next-gen grafiky plné zuby tak nějak z principu, nabízí vám báječné řešení série klasických her, které nyní vycházejí pro PS2 a PSP. Zatímco na PS2 si můžete zahrát například kompletní osmi- a šestnáctibitovou sérii Sonic, pro PSP minulý měsíc vyšla kolekce „Namco Museum Battle Collection", obsahující kromě jiného Space Invanders v původní verzi. Jestliže se chcete utápět v nostalgii a zastavit nebo dokonce vrátit čas v rámci herního světa, máte možnost.

84 Shadow of the Colossus
PS2

86 Resident Evil 4
PS2 | GC

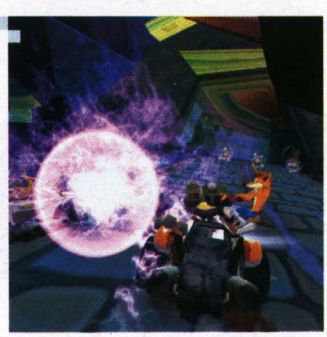


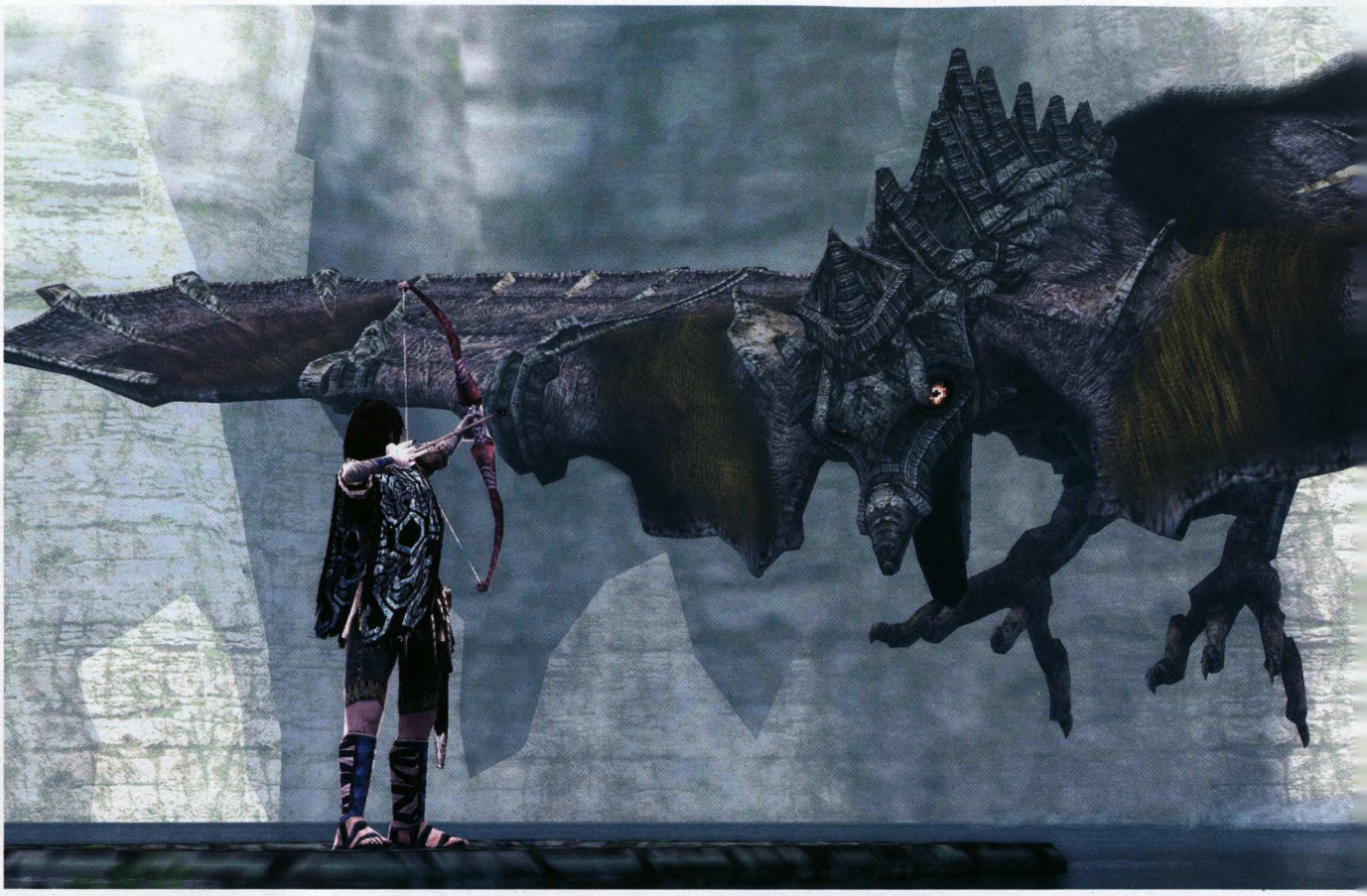
87 Pokémon XD: Gale of Darkness
GC

88 GTA: Liberty City Stories
PSP

89 Ratchet: Gladiator
PS2

90 Crash Tag Team Racing
PS2 | XBOX | GC | PSP | NDSW





Shadow of the Colossus

Ohromující umělecké dílo přetékající emocemi

Platforma PS2

Žánr Akční adventura
Výrobce SCEI
Vydavatel Sony
Distributor v ČR Sony Czech
Homepage www.playstation.com
Cena 1 899 Kč

KONKURENTI
- ICO **10,0**
- Tomb Raider **9,6**
- Final Fantasy X **10,0**

DVD **Video najdete na** DVD/CD3 11/05

Stojíte uprostřed rozlehlé travnaté pláně a díváte se k obzoru. Je krátce po poledni, pozdní jaro. Slunce místy proráží mraky a rozehrává na travnaté pláni před vámi obrovskou stínohru. Slabý vítr šumí v koruně velkého stromu, pod kterým se pase váš věrný kůň Agro. Na obloze zakřičel dravý pták a ještěrka kousek od vás se polekaně rozběhla směrem k nedaleké zarostlé skalce. Kdesi pod útesem za vašimi zády je slyšet hučení vodopádu, jak čeří hladinu obřího skalního jezera. Jste jediný člověk široko daleko, pocit osamění vás zaplavuje v pravidelných vlnách jako příboj.

Ten pocit je o to silnější, protože s vámi není ona. Vaše osudová láska, dívka vašeho života. Zůstala ležet zahalená v lehkých jarních šatech na kamenném kvádru uprostřed svatyně prastarých bohů. Její bledé tělo působí uprostřed obřího chrámu jako průhledný duch. Její duše se toulá někde po nebeských pláních stejně osamělá, jako je teď ta vaše. Zemřela a vy už nikdy neuslyšíte její zvonivý smích, sladký šepot ani něžný dech. Připadáte si jako na konci světa, jako na konci všech věcí. A přitom jste teprve na začátku nejdelší a nejtěžší cesty vašeho života.

LEGENDA

Shadow of the Colossus je volné pokračování dnes již kultovní hry ICO (název je sice jménem hlavního hrdiny, ale v dobové recenzi jsem jej trefně vyložil jako zkratku pro Intenzivní Citové Osvěžení). Tahle herní legenda vyšla před pěti lety jako jeden z prvních killer-titulů pro Playstation 2. Díky svému značně uměleckému pojetí se nesetkala s příliš velkým zájmem masového trhu, nicméně herní novináři, hardcore hráči a další znalci z ní byli naprosto nadšení. Nakonec se její dobrá pověst rozšířila takovým způsobem, že vymizela z obchodů do posledního kousku a dnes se prodává na internetových aukcích za mnohonásobnou cenu. Kdo měl to potěšení ICO dohrát, označuje jej za klenot, jakému není v herním průmyslu rovno.

> Pocit osamění vás zaplavuje v pravidelných vlnách

Byl to příběh z dávno zapomenutých časů. Vyprávěl o malém chlapci, který se narodil s rohy na hlavě. Lidé z jeho vesnice to považovali za špatné znamení a odvedli jej jako oběť bohům do gigantického prastarého chrámu, kde jej ponechali napospas smrti uvnitř velké kamenné nádoby. Chlapci se ale díky vaší pomoci podařilo uniknout z nádoby a následně jste v jeho kůži našli cestu z kamenného labyrintu chrámu ven. Pocity vyděděnce a osamění na vás doléhaly až do okamžiku, kdy jste potkali éterickou bledou dívenku jménem Yorda. Také ona byla vězněm uvnitř chrámu a společně jste hledali cestu ven. Kromě strachu z výšek a nebezpečných pastí jste museli překonat především armádu podivných stínů, vynořujících se z temných útrob chrámu a snažících se odtáhnout Yordu zpět. ICO kombinovala akci

ICO ZNOVU V PRODEJI

Pokud již roky marně sháníte ICO v obchodech, máme pro vás výbornou zprávu. V rámci uvedení Shadow of the Colossus na evropský trh se dočkáme také opětovného vydání původní hry. Všichni sběratelé tak mají možnost doplnit své sbírky o titul, kterému až do letošního roku nebylo rovno.

s řešením prostorových hádanek ve stylu série Tomb Raider, nicméně mnohem chytřeji a zábavněji.

Shadow of Colossus je volným pokračováním a na první pohled má se svým předchůdcem mnoho společného. Pravý rozsah všech souvislostí ovšem zapadne na své místo až v okamžiku, kdy hru dohrajete do konce. Tentokrát budete ovládat statečného a zoufalého mladíka, jemuž právě zemřela dívka, kterou nade vše miloval. Jeho jedinou nadějí je chrám prastarých bohů, kteří mají moc vrátit padlým život. Budou po vás ovšem chtít něco na oplátku. A není to nic menšího, než nalezení a zabití šestnácti obrovských démonů.

ÚTOK NA CITY

Poté, co vyslechnete přání bohů, vyjdete z ponurého chrámu na denní světlo a rozhlédnete se po širokých pláních okolo. Bohové vám svěřili kouzelný meč, který v odlescích slunečního světla vysílá paprsek směrem k nejbližšímu démonovi. Přesto ale není jednoduché podle tohoto kompasu najít správnou cestu. Musíte překonat skalní bludiště, hluboké lesy, labyrinty jeskyní, rozlehlá jezera nebo hluboké propasti. Naštěstí máte svého nejvěrnějšího přítele, koně jménem Agro. Během putování divokou přírodou se naučíte jeden druhého respektovat a věřit si. Ovšem překonání krajiny je ničím ve srovnání s bojem, který na vás čeká u cíle.

Démonům se říká „Kolosové" a je pro to dobrý důvod. Jsou to gigantická stvoření, často stonásobně větší než vy. Dá velkou práci aby si vás vůbec všimli, protože pro ně jste malí jako hmyz. Dá velkou práci, nenechat se od nich prostě zašlápnout. A co teprve je zabít. Budete se muset nějakým způsobem vyšplhat na jejich tělo (což není vůbec jednoduché, obzvláště v případě, že daný Kolos je obří rybou nebo ptákem) a především se tam udržet, až zasadíte mečem první ránu do nějaké té slabiny – obr se bude snažit všemožně vás setřást nebo rozmáčknout, prostě cokoliv, aby se zbavil zdroje bolesti. A bolest prožívají stejně jako každá živá bytost: budou naříkat, kroutit se, sviset a trpět. Znovu a znovu budete mít pocit, že vraždíte nevinné zvíře, které vám nic neudělalo a smrt si nezaslouží.

Souboje s jednotlivými Kolosy vás zaplaví pestrou škálou emocí. První je bezděčné ohromení a nábožná úcta vůči gigantovi, když se před vámi vynoří. Následuje živelná hrůza během zuřivého boje s něčím tak obrovským, připadáte si maličcí a zoufale bezbranní. Když ovšem zasadíte poslední ránu a z Kolosa začne tryskat proud tmavé krve, zatímco padá k zemi a oči mu vyhasínají, nebudete cítit ani tak úlevu, jako spíš lítost. Kromě jisté výjimky nejsou Kolosové nic víc, než majestátná a nádherná divoká zvířata. Jejich zabíjení vám nebude dělat radost. Bude vás bolet. A bude vás zaplavovat výčitkami. Po každém z nich se budete muset vrátit ke kamennému oltáři a pohledem na vaši mrtvou lásku si připomínat, proč to všechno děláte.

Šíp obra polechtá a přiláká blíže k vám

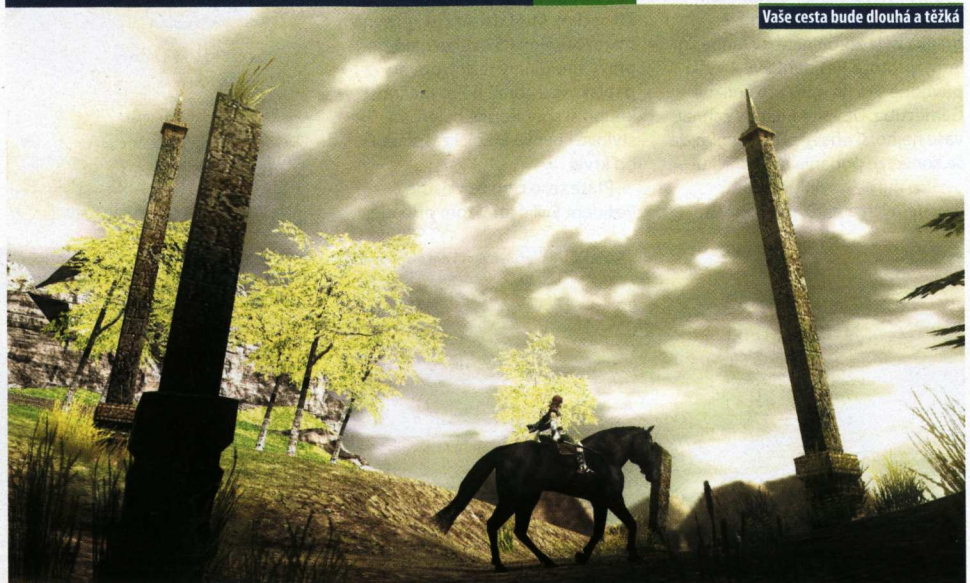
HRA, PŘEKONÁVAJÍCÍ HRANICE

Shadow of the Colossus je zcela výjimečná hra – po všech stránkách. Zdánlivě jednoduchý koncept nabízí návykovou a zábavnou hratelnost, jelikož hledání cesty obrovským realistickým prostředím i samotné boje s Kolosy jsou vynikající kombinací hádanek a akce. Nalezení slabiny každého z Kolosů je jako obří puzzle, které se vám hýbá pod rukama a neustále se mění. Samotné dosažení zranitelného místa na obrově těle a jeho postupné probodávání mečem se přitom mění v adrenalinovou akční jízdu, protože musíte rychle kombinovat šplhání a pohyb po těle nepřítele s výpady mečem. Fyzická výdrž vaší postavy je přitom stejně omezená jako vaše zdraví (i když v rámci lehkých RPG prvků se postupně zlepšujete). Hra obsahuje minimum ukazatelů a je velice intuitivní. Podobně originální a přitom zcela funkční koncept hratelnosti najdete u málokterého titulu.

Do boje je občas lepší vyrazit na Agrově hřbetu

Především jsou tu ale emoce. Silnější než v kterékoliv jiné hře (kromě ICO, s tou je Shadow of the Colossus na stejné úrovni – prakticky ve všem). Není to přitom pouze zásluha nápaditého příběhu a herních mechanismů, ale také nádherné keltské hudby a především: jedinečné grafiky. Z technického hlediska je Shadow of the Colossus stejně jedinečným dílem, jako z toho obsahového. Gigantická dohlednost v otevřené krajině, naprosto realistická animace každého z obřích zvířat, světelné efekty nebo vlnění trávy ve větru… podle mnoha zasvěcených diskuzí jde o technicky nejúžasnější hru současnosti. Jak má člověk na něco takového psát recenzi? Na to slova nestačí.

> Jsou to gigantická stvoření, často stonásobně větší než vy



Vaše cesta bude dlouhá a těžká

Shadow of the Colossus **9,6** VERDIKT

- ▲ Nezapomenutelný zážitek
  Bezchybné zpracování
  Revoluční grafika
- ▼ Vyžaduje trpělivost
  Plynulost místy zakolísá
  Rozpláče vás, i když nechcete

Jedinečná v každém ohledu, schopná rozplakat i nejtvrdšího hráče. Naprosto výjimečná hra, která je sice technickým zázrakem s revoluční hratelností… ale především nefalšovaným uměleckým dílem.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Resident Evil 4

Konzolová hra roku 2005 konečně také pro Playstation 2

Zcela právem dominuje Resident Evil 4 hitparádám nejlepších konzolových her minulého roku. Série, která během svojí druhé pětiletky poněkud ustrnula na místě, se dočkala oživení v podobě nejzajímavějšího akčního hororu současnosti. Na hře pracovali tvůrci z Capcomu dobrých pět let a podařilo se jim stvořit neuvěřitelně pestrý zážitek (kde se v jiných titulech dostavuje stereotyp, tady se vždy vynoří zcela nové prostředí, noví nepřátelé, nová hratelnost, nová atmosféra a nové výzvy) v nepopsatelně kvalitním technickém zpracování. Právě grafika byla zdrojem obav fanoušků Sony, protože Resident Evil 4 vyšla původně šitá na míru pro konzoli Gamecube. Dovolte mi tedy zahnat vaše nejhorší obavy prohlášením, že se konverze podařila na jedničku.

> Tvůrcům se podařilo stvořit neuvěřitelně pestrý zážitek

Sice mírně ubylo polygonů a světelných efektů, nicméně vše bylo pečlivě upraveno a vyváženo takovým způsobem, že výsledek stále vypadá úžasně. Více než důstojnou náhradou grafického perfekcionismu je dvojnásobné prodloužení hry díky nabídce paralelního scénáře za druhou postavu (Ada Wong). Tenhle vynikající bonus se jmenuje „Separate Ways" a odemkne se vám po dohrání hlavního příběhu. Představuje možnost projít herním světem a příběhem z pohledu někoho jiného. Uvidíte, co se v daném okamžiku dělo jinde, a dozvíte se odpovědi na některé nedořešené otázky. Fanoušci Gamecube sice měli bonusový scénář „Assigment Ada" (najdete jej také v PS2 verzi), nicméně ten obsahoval pouze zhruba hodinovou zábavu (zatímco PS2 bonus budete hrát dobrých 20 hodin). Mezi dalšími exkluzivními rozšířeními PS2 verze najdete pravý širokoúhlý režim, novou paprskovou zbraň nebo možnost koupit si sběratelské balení ve stylové kovové krabici zašpiněné od krve.

Ptáte se, o čem že vlastně Resident Evil 4 je? V tom případě doporučuji recenzi Gamecube verze v Doupěti číslo 5. Dozvíte se, že hrdina z druhého dílu, Leon Kennedy, je o pět let později vyslán do zapadlé horské oblasti v Evropě hledat unesenou dceru prezidenta. Podivně zmutovaní vesničané, ovládaní tajemným náboženským kultem, mu budou dělat mnohem větší problémy než pomalé zombie z předchozích dílů série. A pak přijde noc a začnou se vynořovat mnohem děsivější nepřátelé… hra se mnohem více přiklonila od hororu k akci, přičemž hratelnost koření kromě jiného nakupování a vylepšování zbraní v RPG stylu. Strhující, překvapivě vážný a dospělý příběh vypráví mnoho nádherných filmových animací a nabízí vskutku královský herní zážitek. Nezbývá než zatleskat a začít se těšit na Resident Evil 5 pro konzole nové generace.

Platforma PS2, GC

Žánr Akční horor
Výrobce Capcom
Vydavatel Capcom
Distributor v ČR EA
Homepage www.capcom.com/resevil4
Cena 1 990 Kč

KONKURENTI
- Silent Hill 4 **8,6**
- Forbidden Siren **8,0**
- God of War **9,6**

DĚSIVĚJŠÍ NEŽ ZOMBIE

Resident Evil byl vždy o boji proti zombiím, které během svých biologických experimentů stvořila nadnárodní zbrojní společnost Umbrella. Nyní však Umbrella zkrachovala a zombie se nekonají. Kdesi hluboko v horách ovšem žijí prapodivní mutanti a ze stínů se vynořují konspirátoři, snažící

se pokračovat ve výzkumu nebezpečných biologických zbraní. Pro vás to znamená, že místo pomalých nemrtvých budete muset čelit agresivním, rychlým a vynalézavým vesničanům, používajícím navíc rozličné zbraně.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Resident Evil 4

9,5 VERDIKT

- ▲ Ohromující výprava
  Strhující hratelnost
  Více než 50 hodin zábavy
- ▼ Zastaralý inventář
  Zastaralé ovládání
  O drobek slabší grafika

Resident Evil 4 je vedle God of War bezpochyby nejkvalitnější konzolovou hrou loňského roku. Tahle neskutečně výpravná akční jízda nabízí zážitek z her nové generace na starém hardwaru.

Ty mouchy jsou každý rok odtravnější

Exkluzivní paprsková zbraň pro majitele PS2

Tenhle macek utekl z Pána prstenů

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Zrovna si jen hraje a nezlobí

Pokémon XD: Gale of Darkness

Poké Bally se opět přikutálely

Pokémoní mánie u nás už vybublala, ale ve světě se fenomén kapesních příšerek stále drží. Zatímco u nás se stavělo na plyšácích, lízátkách, žvýkačkách, toaletním papíru a dalších serepetičkách s obrázky roztomilých zrůdiček, jinde se berou Pokémoni v první řadě jako brilantní RPG hry, na které se postupem času navalil celý ten humbuk okolo.

Zástupy fanoušků vždy toužily vidět svůj oblíbený svět zpracovaný plně v 3D grafice, kterou jim Gameboy nemohl přinést. Na Nintendu 64 sice vyšly 3D hry s Pokémony, ale nikdy se nejednalo o RPG. Malý náznak jejich trojrozměrné podoby přinesl Pokémon Colosseum na GameCube a Pokémon XD: Gale of Darkness měl už načatý pokus o plnohodnotné RPG ve skvěle vypadající 3D grafice dokončit. Nedopadl ovšem ideálně.

Příběh nové hry se točí kolem tzv. stínových Pokémonů, kteří „zavřeli dveře do svých srdcí" a stali se agresivními. Může za to zlá společnost Cipher, která chce vyrábět a následně zneužít stínových Pokémonů k získání nadvlády nad světem. Jenže do toho jim máte co říci vy, mladý nadějný trenér. Dobře, komplikovaný příběh nikdy nebyl doménou pokémoních her, ale to jim na hratelnosti neubíralo.

Největší problém vidím u Gale of Darkness v absenci svobody. Veškerá volnost pohybu po rozsáhlém světě z GB her se zredukovala na obyčejnou mapu, kde se postupně objevují nové lokace. Jednotlivých míst sice navštívíte celou řádku a herní doba se vyšplhá někam ke 20 hodinám, ale celková lineárnost je svazující.

Protože se nelze volně pohybovat po krajině, nenarazíte na náhodné souboje, které tvoří základ GB dílů. Většinu příšerek do vaší sbírky získáváte kradením stínových Pokémonů cizím trenérům a jejich následním „očišťováním". Musím uznat, že celý systém stínových Pokémonů je dobře vymyšlen a nabízí solidní hloubku, což počáteční zklamání mírně kompenzuje. Stejně jako soubojový systém, který se od prvních dílů takřka nezměnil. Vše funguje na klasickém principu kámen-nůžky-papír, kdy se každý druh Pokémonů hodí proti jinému. Navíc se na jednotlivé typy dělí i útoky, příšerky podle klasických pravidel RPG postupují na vyšší úrovně, zlepšují se jim statistiky a mnohé další. Boje v Gale of Darkness naštěstí neprošly zjednodušující kůrou a je to jen a jen dobře. Díky nim stojí za to Gale of Darkness hrát.

3D grafika Pokémonům sluší. Všechny lokace i postavy jsou vymodelovány do nejmenšího detailu, celková barevnost a roztomilost možná inklinuje až k dětinskosti, ale to k danému typu her patří. Škoda, že zvuky a hudba nejsou tak skvělé jako vizuální stránka. Dabing nečekejte, Pokémoni vydávají zvuky totožné s hrami na GB, vše podbarvuje průměrná hudba. Pokémon XD tak sice nabízí skvěle vypadající 3D grafiku, ovšem za cenu okleštění většiny toho, co dělá Pokémony úžasným RPG. Místo absolutní volnosti dostanete do rukou lineární dobrodružství s perfektním soubojovým systémem a několika dobrými nápady.

Platforma :- GC

Žánr :- RPG
Výrobce :- Genius Sonority
Vydavatel :- Nintendo
Distributor v ČR :- Conquest
Homepage :- www.nintendo.com
Cena :- 1 699 Kč

KONKURENTI
:- Pokémon Stadium **6,0**
:- Pokémon Emerald **7,5**
:- Pokémon Red **9,0**

VĚDĚLI JSTE?

- Pokémon je zkratka z Pocket Monster – kapesní příšerky, čárka nad e byla přidána později, aby anglofonní lidé nevyslovovali název jako poukmon.
- Tvůrce Pokémonů, Japonec Satoshi Tajiri, v dětství rád sbíral brouky a věnoval se hrám, Pokémoni jsou výsledkem skloubení obou jeho koníčků.

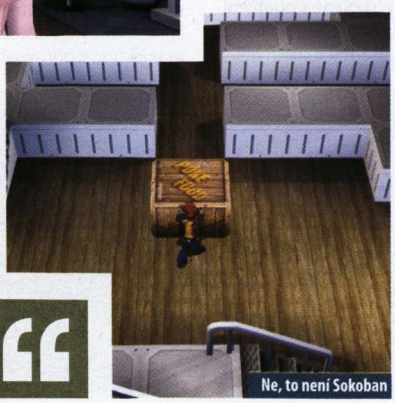
- Hra neměla v Americe ze začátku úspěch. Možná za to mohl slogan od Nintenda: „Kreslené příšerky útočí na děti".
- Společnost Game Freak nese název podle herního časopisu, který vydával Tajiri se svými kamarády na škole
- Několik dílů seriálu bylo v Americe cenzurováno, například díl se soutěží krásy na pláži nebo díl, který v Japonsku díky barevnému blikání vyvolal u 700 dětí epilepsii

Pokémon XD: Gale of Darkness — 6,0 VERDIKT

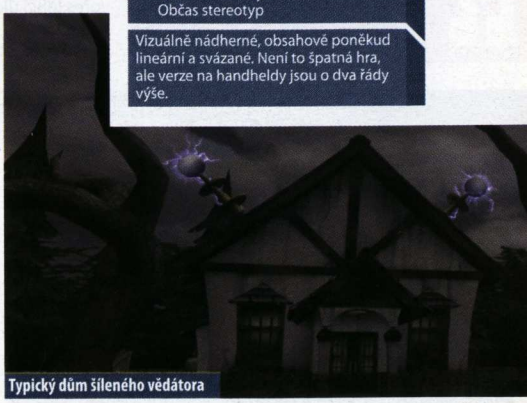
- Souboje
- Hezká grafika
- Zajímavé nápady
- Přiměřená délka

- Linearita
- Průměrné zvuky a hudba
- Občas stereotyp

Vizuálně nádherné, obsahově poněkud lineární a svázané. Není to špatná hra, ale verze na handheldy jsou o dva řády výše.

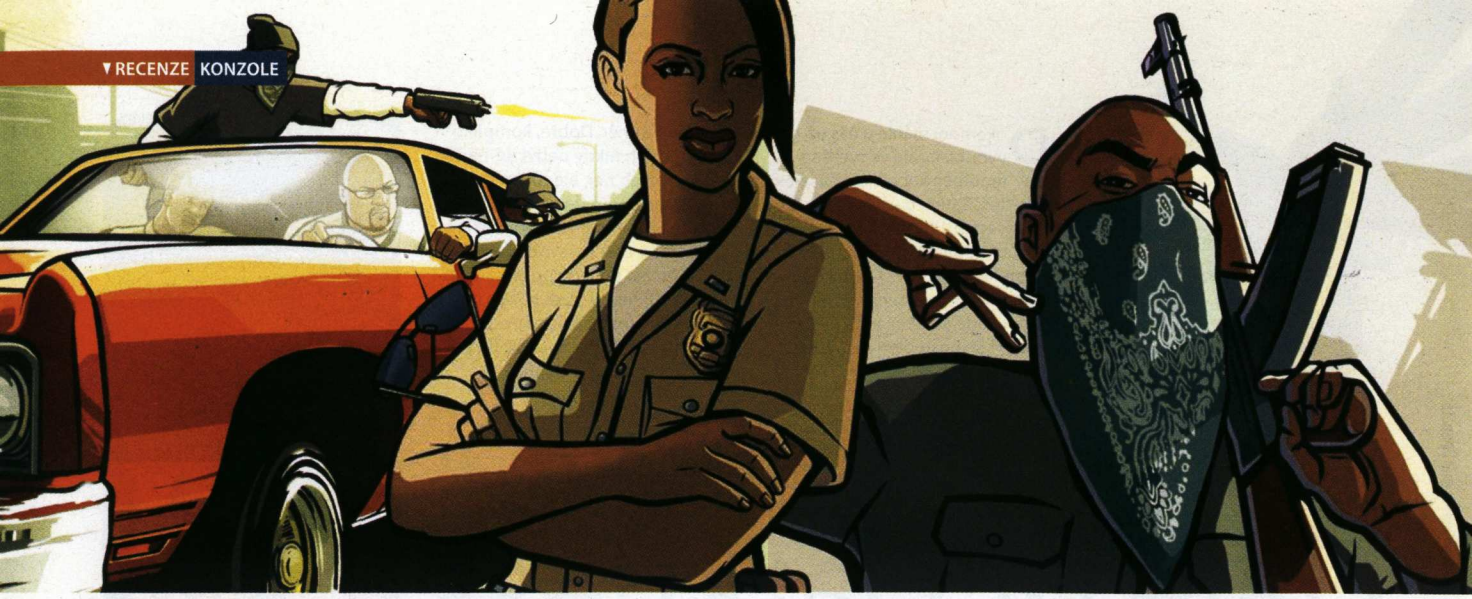


Ne, to není Sokoban



Typický dům šíleného vědátora

> Většinu příšerek do vaší sbírky získáte kradením stínových Pokémonů



GTA: Liberty City Stories

Gangsterem snadno, rychle a tentokrát kdekoliv

Platforma PSP

Žánr Akční
Výrobce Rockstar
Vydavatel Take 2
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.rockstargames.com/libertycitystories
Cena 1 799 Kč

KONKURENTI
- GTA: San Andreas **9,0**
- GTA: Vice City **9,0**
- GTA 3 **9,0**

DVD **Video najdete na** DVD/CD3 11/05

> Hra podobných možností na PSP chyběla

Taškařice před vydáním GTA pro Playstation Portable neměla obdoby. Z každého rohu se ozývaly zaručené zprávy, podle nichž bude Liberty City Stories prvním dílem s podporou multiplayeru! Rockstaři dlouho váhali a zdráhali se fámu potvrdit. Bude? Nebude? Otázka, která nám vrtala hlavou, dostala kladnou odpověď.

Setkání s realitou je ale nekompromisní: Handheldové pokračování GTA nepřináší kromě multiplayeru nic, co bychom už neznali. Zasazením se vrací ke třetímu dílu série – dějištěm gangsterských bojů se stává staré známé Liberty City. Děj samotný však nemá s GTA3 nic společného. Přenáší hráče zpět do let, kdy se gangster Toni Cipriani vrací do svého rodného města. Bez vyšších ambicí, bez respektu.

Počáteční laškování a nesmělé nakračování při seznamování s hrou se brzy promění v nevázanou akci, jak ji dobře známe ze všech dílů GTA. Toniho osloví místní mafián s nabídkou lukrativní práce, s jejíž pomocí by si mohl lehce přijít k penězům. Náš hrdina chytí šanci za pačesy, a cesta za ovládnutím podsvětí tak může směle začít. Vede přes lehčí úkoly, spojené s pouhými výtržnostmi, i přes ty těžší, při nichž vás nemine konfrontace střelnými zbraněmi. Končí zločiny nejtěžšího kalibru, za něž by se nemusel stydět ani sám Al Capone.

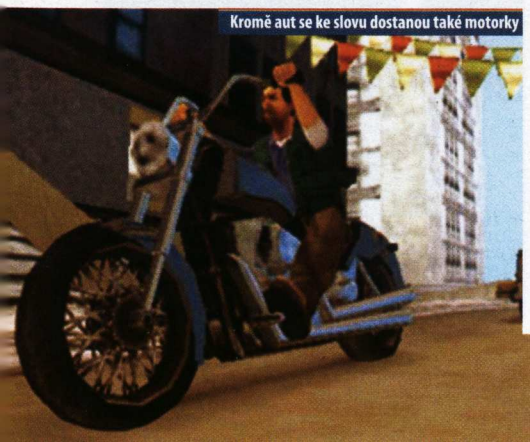
Mise se nesou v klasické režii. Tu je potřeba někomu udělat taxikáře, jindy zase odpravit práskače. GTA: LCS navíc přichází se spoustou zajímavých meziher. Za všechny jmenujme možnost stát se popelářem či prodavačem v autobazaru. Člověk by ani nevěřil, jak dokáže být přehrabování se v odpadcích zábavné, o prodávání aut nemluvě.

Hlavní novinkou oproti „velkým GTA" je ale již zmíněný multiplayer, který vnáší do hraní nový rozměr. Vyzkoušet si souboje v ulicích virtuálního města, jehož velikost by se dala srovnat se skutečným, je nepopsatelný zážitek. Dobrý dojem nekazí ani fakt, že se žádná revoluce nekoná. To, co multiplayer ztrácí po stránce originality, bohatě vynahrazuje kvantitou. Počet herních módů se zastavil na číslici sedm a problém nastává teprve v momentě, kdy se mapa nezaplní (maximálně šest hráčů). Vzhledem k obrovské rozloze každého ze tří herních ostrovů může být problém už jen najít své protivníky.

K povedené hratelnosti se přidává stejně kvalitní vizuální zpracování. Nejenže se dá úroveň grafiky hravě přirovnat k tomu, co jsme měli možnost vidět na PS2, LCS v mnohém „velké" GTA předčí. To je však, spolu s výtečným multiplayerem, jediný aspekt, v němž se LCS od předchozích dílů série liší. I tak ale jde o po všech stránkách skvělý titul, který zaplňuje díru na trhu. Hra podobných možností na PSP chyběla.

TENKRÁT POPRVÉ

Těžko na poli handheldů hledat známější značku než Game Boy od Nintenda. Právě na jeho následovnících se objevily první „mobilní" verze GTA. Game Boy Color nabídl kompletní konverze prvních dvou dílů, GB Advance zcela nové pokračování s vlastním příběhem i postavami. Liberty City Stories tak rozhodně nejsou prvním přenosným dílem v sérii GTA, jak se mnoho lidí domnívá.



Kromě aut se ke slovu dostanou také motorky

A s ním přišel zákon...

GTA: Liberty City Stories **8,7** VERDIKT

- Multiplayer
- Nevídaná volnost
- Rozmanitost misí
- Mezihry
- Soundtrack
- Staré Liberty City
- Délka načítání

Liberty City Stories v sobě kombinuje všechny díly z novodobé historie GTA a navrch přidává multiplayer. Nabídka, která se neodmítá.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Vtipný, hezký, chytrý... Prostě lhář

Ratchet: Gladiator

Ratchet se zbavil Clanka a vyráží bojovat o slávu v intergalaktické reality show

Martin Boček, redaktor
Honki no tatakau misetemorauze! (hraní her ho vůbec neovlivnilo)

Platforma PS2

Žánr Plošinovka
Výrobce Insomniac Games
Distributor v ČR Sony Czech
Homepage www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97465/Site/
Cena 1 350 Kč

KONKURENTI
- Ratchet & Clank 3 **8,0**
- Jak 3 **8,0**
- Jak 2 **9,5**

Ratchet a Clank jsou jedni z nejznámějších plošinovkových hrdinů moderní éry. Podobně jako Jak a Daxter stavějí své hry na rychlé a nenáročné, přesto však dynamické akci vyšperkované minihrami. Základ pak zabalí do perfektní grafiky a okoření humorem, který je sice dětinský a prvoplánovitý, ale přesto – nebo možná díky tomu – působí nenuceně a přirozeně.

Nejnovější díl série je stejný jako jeho předchůdci, ale současně i jiný. Už základní zápletka: Ratchet a Clank si po událostech posledního dílu letí vesmírem, když jsou uneseni zlým Gleemanem Voxem, majitelem jedné nezajímavé televizní stanice. Ta se snaží vylepšit svůj podíl na trhu pořádáním reality show ve stylu filmu Running Man (Běžící muž). Unáší galaktické hrdiny a nutí je proti sobě bojovat o slávu, uznání – a samozřejmě o šroubky.

Právě kvůli zápletce má Ratchet: Gladiator minimální návaznost na předchozí díly. Po stránce humoru se jim ale hravě vyrovná. Během hraní se o vtipy starají dva komentátoři, více však genialita autorů vynikne v animacích.

Humor zůstal, změnil se ale Clank. Ve hře jej téměř nepotkáte a jeho jediným úkolem je dodávat vám nová udělátka. Ratchet tak přišel o možnost provádět své speciální skoky, v nichž mu pomáhal Clank na jeho zádech. Namísto něj vás doprovázejí dva robotci, kteří jednak představují samostatnou palebnou sílu, a jednak nový prvek. Mnohdy je jejich správné využití klíčové pro vyřešení soubojů či hádanek.

Ratchet: Gladiator se točí kolem soubojů. K dispozici je deset zbraní (což je paradoxně méně než v předchozích dílech), z nichž každá nabízí jiné využití. Zbraně se postupně vylepšují (v závislosti na četnosti jejich používání). Navíc jsou zde i takzvané „omega" módy střelby, které způsobují zajímavé vedlejší efekty – od zmrazení nepřátel až po jejich přeměnu v explozivní zvířenu. Kromě přirozeného vylepšování si můžete upgrady kupovat za nasbírané šroubky.

Po grafické stránce nabízí Ratchet: Gladiator totéž, co jeho předchůdci – hezkou a příjemnou grafiku, která je barevná a plná efektů, přesto však příjemná na pohled, přehledná a stále nabízející nové a nové drobnosti, jež můžete obdivovat.

Nejnovějšího Ratcheta ale z pomyslných výšin sráží délka. Singleplayer dohrajete za šest hodin a znovu si jej projdete maximálně jednou, abyste odemkli všechny bonusy. Nedostatek se snaží vynahradit multiplayer a hra přes internet. Zde je zvláště zajímavá možnost projít si singleplayerovou část ve dvou lidech, kdy přijdete o roboty, ale zato si užijete více zábavy. I zde se ovšem najde celá řada „ale". Prvním je společný arzenál (zároveň nemůžete používat stejnou zbraň), druhým nepříjemné omezení pohybu. Pokud jeden z hráčů tomu druhému uteče, zapne se odpočet. Nestihne-li se vrátit, oba automaticky umírají. Multiplayer tak vyžaduje kvalitní kooperaci a jeho hratelnost je přímo úměrná vaší schopnosti spolupracovat.

Ratchet: Gladiator je zábavná, ale krátká záležitost. Ani zajímavý multiplayer nezmění nic na faktu, že se jedná o hru na víkend. Což je špatné, už jen proto, že předchozí díly toho dokázaly nabídnout mnohem, mnohem víc.

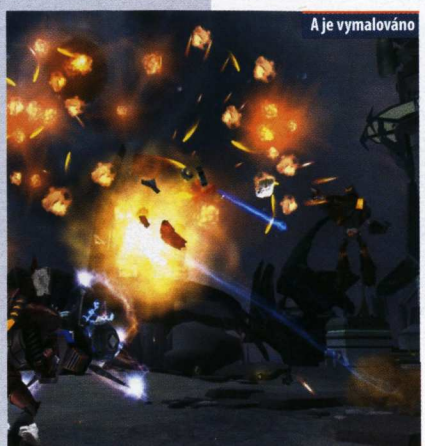
Ratchet: Gladiator **7,3** VERDIKT

- ▲ Skvělá zábava
  Nádherná grafika
  Výborná hratelnost
  Multiplayer
- ▼ Krátká herní doba
  Minimální účast Clanka

Skvělá, pouze poněkud krátká hra. Pokud máte rádi předchozí díly, neprohloupíte. Pokud máte PS2 připojenou k internetu, platí to dvojnásob.

> Bizarní zbraně mohou nepřátele zmrazit nebo je proměnit v explozivní zvířenu

Připravit, namířit a…



A je vymalováno

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Novopečený konzolista a už upečený grafoman

Crash Tag Team Racing

Barevný koktejl herních žánrů je lákavého vzhledu i vůně. Jak chutná?

Crash není na optických médiích, co znamenají svět, žádným nováčkem. Svými drápky sahá už na první Playstation a jeho podoba s vlkem ze starých ruských digiher dává tušit bližší příbuzenské vztahy. Crash má všechny končetiny (hra má věkový rating 10+, takže jen čtyři) plné práce a my ho nenecháme na holičkách.

V poutavém intru vám dva elegantní kuřecí moderátoři vysvětlí jakousi zápletku, z níž si pamatuji cosi o krystalech, které jsou pravděpodobně důležité, a pak ještě hrstku osobitých postav. Ty mi s děsivou razancí připomněly odpoledne trávená s mladší sestrou u televizních stanic, kde celý den dávají západní kreslené seriály na úrovni někde mezi Teletubbies a druhým dílem Teletubbies.

> Zbraně jako velká piana s naváděnými delfíny dodávají hře zajímavý rozměr

Mladší hráči jistě pochopili, že Crash Tag Team Racing (CTTR) dokáže výborně evokovat atmosféru tolik oblíbenou u juniorské divácké a hráčské populace. Zábava tedy může začít. (A ony krystaly se hodí na otevírání nových lokací, abych vám prozradil skutečně vše.)

Herní prostředí vypadá jako běžná úroveň z plošinovky. Slouží pro sběr mincí, nákup triček, hledání krystalů, páchání sebevražd, komunikaci s cizími postavami a přístup k minihrám. Minihry jsou různého druhu, a ať už budete sestřelovat zvířátka, honit kuřata nebo něco jiného, budete se výborně bavit. Stejně jako při prolézání členitého prostředí, rozbíjení beden, bojování s ninja-tučňáky, rozbíjení beden, vymýšlení, kde se ještě můžete vtipně nechat zabít, rozbíjení beden a rozbíjení těch zbývajících beden.

A protože jste byli hodní, konečně se dostanete k závodění. Přirovnal bych ho k něčemu mezi novým NFS a řízením letadla s aktivovaným autopilotem. Pointou závodů totiž není jízda jako taková, ale především co největší zábava. I proto existuje „clash mód". Jde o efektní splynutí s vozidlem některého z protivníků a následné rozpoutání masové destrukce okolí. V té chvíli jste sice o něco pomalejší než ostatní, ale co na tom, když jako jediní budete s to projet cílovou pásku?

Za normálních okolností si užijete zbraní ve stylu vybuchujících kuřat či opic. Ne tak v „clash módu". Zatímco se o řízení stará počítač, vy se plně můžete věnovat osobitému arzenálu. A věřte, že krávy, ponorky a dokonce i velká piana spolu s naváděnými delfíny dodávají hře zajímavý rozměr. Zdá se tedy, že na začátku zmíněný koktejl chutná skvěle. Pokud nekousnete do červivé třešinky, bude tomu tak.

Je tu však několik problémů, které musím CTTR vytknout. Je hezké, kolik věcí hra nabízí, ani jedna ale není dotažena do konce. Prostředí jsou pěkná a detailní, leč málokdy si je budete moci prohlédnout. Kamera je neposedná, lze ji sice ovládat, ale… zkoušeli jste někdy ovládat auto na ledě? Stejně tak sporná je délka hry, která vás neohromí, zvláště pokud se rozhodnete nevyhrát každou minihru, nesehnat každé tričko a podobně.

Po zvukové, neřkuli hudební stránce pak CTTR nenabízí prakticky nic, co by stálo za víc než tuto větu. Je otázkou, co od hry čekáte. Je-li vám méně než dvanáct let, nebo jste ochotni se do daného věku alespoň na chvíli vrátit, pořiďte si nového Crashe – je bezva a bude vás bavit. Pokud zmíněnou hranici zdaleka míjíte, pořiďte CTTR svému malému příbuznému. Pakliže se vás nic z předešlého netýká, jsem potěšen, že jste dočetli až sem – pochvalné ohlasy na vynikající recenzi posílejte na adresu redakce.

Platforma PS2

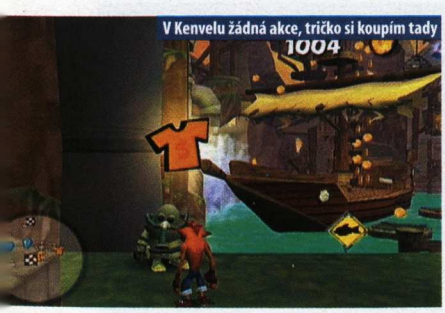
Žánr Závody/plošinovka
Výrobce Radical Entertainment
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.radical.ca/games/current/crash_racing.html
Cena 1 799 Kč

KONKURENTI
- Burnout Revenge **9,3**
- NFS: Most Wanted **7,3**
- Sonic Riders **Nehodnoceno**

Crash Tag Team Racing **6,7** VERDIKT

- Zdařilý mix řady žánrů
- Atmosféra kreslených dětských seriálů
- Nápadité herní prostředí
- Nevážně brané závodění
- Nevýrazná zvuková stránka
- Relativně krátké
- Celkově infantilní
- Nepropracované herní prvky

Zábavná hříčka pro hráče mladších věkových kategorií a hračičky obecně.



V Kenvelu žádná akce, tričko si koupím tady

Mám ho!

Typická ukázka ztřeštěného designu prostředí

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

KILLZONE

Hledáte válku a nechcete se při tom zranit nebo ušpinit? Chcete si vyzkoušet, jaké je to být jedním z pěšáků na bitevním poli? Zkuste Killzone, střílečku pro Playstation 2, která představuje válku bez heroismu a nadšení. Killzone je o boji, o snaze přežít, o syrové akci.

Vizuálně podmanivá podívaná plná výbuchů a filmových videí je ve své podstatě lineární akcí určenou pro každého hráče. Řemeslné zpracování, spousta zbraní, nepřátel a detailní prostředí na těchto klasických základech vystavěly kotel o velikosti mrakodrapu, který přetéká adrenalinem a atmosférou. Příběh hry je prostý – zabránit invazi odpadlíků (Hellghast) zpátky na Zemi. Do rukou dostáváte bojové kvarteto specialistů, přičemž na začátku takřka každé mise si můžete vybrat, v kůži kterého z nich se jí zúčastníte. Skvělá grafika bohužel stojí v pozadí největšího nedostatku hry – lineárnosti, která časem může přerůst v citlivější vnímání celkového stereotypu.

Hodnocení :· **7,5**

Žánr :· Akce
Výrobce :· Guerilla
Vydavatel :· AT Computers
Rok vydání :· 2004
Platforma :· PS2
Cena :· 599 Kč

THE GETAWAY

Vypadá jako GTA, ale není to GTA. Připomíná Mafii, ale není to Mafia. Hraje si na stealth akci, ale s Metal Gear Solidem má pramálo společného. Jde totiž o Getaway, hru, která nabízí vlastní představu, jak má vypadat virtuální zábava.

Getaway je synonymem skvělého filmového zážitku. Odehrává se v detailně zpracovaném Londýně kde se můžete volně projíždět a zároveň se často ocitnete v interiérech s pistolí v ruce. Město je komplexní, nosnou konstrukcí hry je ale paradoxně lineární příběh, rozčleněný do misí. V nich se střídavě ujmete dvou postav – policisty Cartera a gangstera Hammonda, jejichž životní osudy se pochopitelně časem střetnou. Skvělou atmosféru dotváří absence jakýchkoli informací na obrazovce (poškození vozu zjišťujete podle kouře a jeho zhoršených jízdních vlastností atp.), vede však také k celkové náročnosti. Malé upozornění na závěr – Getaway si nebere servítky, a tak se honosí ratingem 18+.

Hodnocení :· **7,1**

Žánr :· Akce
Výrobce :· Sony
Vydavatel :· AT Computers
Rok vydání :· 2003
Platforma :· PS2
Cena :· 599 Kč

LORD OF THE RINGS: THIRD AGE

Hry ze světa Pána prstenů nemusí být jen mlátičkami ve stylu Návratu krále a jeho předchůdců. Third Age ukázal, že RPG kabátek sluší Tolkienově Středozemi ještě lépe. Pravda, pravověrní fanoušci možná začnou po seznámení s příběhem nervózně skřípat zuby, na druhou stranu je příběh, který nevychází přímo z Tolkienova pera, zajímavý.

Spolu s gondorským průzkumníkem Benethorem se vydáváte stíhat Společenstvo prstenu a předat důležité poselství Boromirovi. Postupem času se kolem vás vytvoří vlastní parta, jakési Společenstvo 2, které ve stopách svých slavnějších hrdinů zažívá neméně zajímavé dobrodružství. Third Age je do značné míry inspirován stylem Final Fantasy, náhodné boje jsou na tahy, schopností a předmětů je spousta, bohužel se autorům nepovedlo vytvořit podobně propracované charaktery postav a zejména celková délka (cca 25 hodin) neodpovídá japonským standardům. Vše je jednodušší a masovější. Tomu ostatně odpovídá i kvalitní technické zpracování.

Hodnocení :· **7,8**

Žánr :· RPG
Výrobce :· EA
Vydavatel :· EA/Conquest
Rok vydání :· 2005
Platforma :· PS2, Xbox
Cena :· 799 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Studoval žurnalistiku. Od té doby nevěří ani tomu, co sám napíše

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Známá skejťácká série Tony Hawk´s Pro Skater s tím rozdílem, že veškeré triky provádíte na terénním kole.

PS2 :· **Conquest** :· **499 Kč**

COLD FEAR

Hororová akce, která se od svých kolegyň liší zejména zasazením. Celá se odehrává na lodi plující rozbouřeným mořem.

PS2 :· **Cenega** :· **999 Kč**

TEKKEN 4

Čtvrtý díl oblíbené bojovky, která je zaměřena spíše na masové hráče. Těm nabídne okamžitý požitek z akce.

PS2 :· **AT Computers** :· **599 Kč**

computer

2.0

Je lepší!
Více testů, více zábavy, více informací.

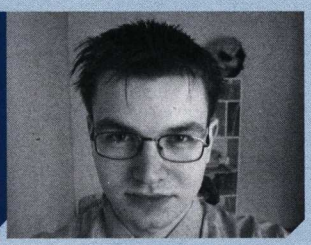
BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

HRAJEME SI POŘÁD

Základem každého herního časopisu je svatá trojice novinky – preview – recenze. O tom není sporu, jde o páteřní rubriky každého periodika. Tento koloběh však v sobě skrývá jistý paradox. Klasický herní časopis informuje o hře celou dobu od jejího ohlášení (novinky, rozhovory a preview) a přestává jej (po napsání recenze) zajímat právě v okamžiku, kdy se poprvé dostane k hráčům.

Doupě ale není magazínem všech hráčů jen svým podtitulem. Už dříve jsme se vám snažili nabídnout obsah, který se neomezoval jen na dobu bezprostředně po vydání té které hry. V Hráčově rádci jsme vám představovali zajímavé hry, které by neměly uniknout vaší pozornosti, seriál Začínáme hrát se jal vysvětlovat pozadí vzniku oblíbených žánrů. A bylo toho mnohem víc. Oblíbené rubriky jsme ponechali a vylepšili, další přidali a výsledkem je takřka čtvrtina časopisu „pro všechny, kteří chtějí víc". Budeme si povídat o hrách, které hrajete, o zajímavých módech, budeme zpovídat osobnosti herní scény, budeme si říkat o povedených projektech, které jsou zadarmo. A hlavně, budeme se bavit a budeme si hrát.



HONZA MORKES,
zástupce šéfredaktora

94 **Začínáme hrát: Adventury**
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

96 **Naostro: Jana Lahovská**
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 **FreeHry**
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 **Herní servis**
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

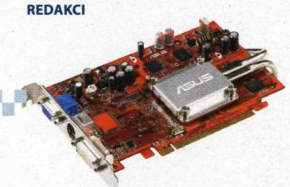
100 **Progaming**
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

101 **Hry na mobil**
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

102 **Komentář**
KDY DOSÁHNEME ABSOLUTNÍ HERNÍ REALITY?

103 **Hráčův rádce**
NEJLEPŠÍ BUDOVATELSKÉ STRATEGIE VŠECH DOB

104 **Hardware News**
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI



105 **ATI čeří vodu**
TEST NEJNOVĚJŠÍ GENERACE GRAFICKÝCH KARET

108 **Driving Force Pro**
JEDNODUŠE NEJLEPŠÍ VOLANT VŠECH DOB

109 **Gigabyte 3D Galaxy GH-WIU01**
CHLADIT SE DÁ I VODOU

110 **Listárna**
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

112 **Obsah CD/DVD**
TENTOKRÁT S DVĚMA PLNÝMI HRAMI!

HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Hitem minulého čísla se stala akce Call of Duty 2, která získala více než 50 % došlých hlasů. Až daleko za ní skončily Need for Speed a bronzovou příčku obsadila Civilizace. Od tohoto čísla měníme pravidla. Hlasovat můžete i pro nejlepší starší hry, které se střetnou s tituly z nového Doupěte. Do dalšího měsíce postupují čtyři nejlepší tituly. Vybraného hlasujícího čeká dvouleté předplatné.

Výherce z minulého čísla:
Hana Pumprová

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO13 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO13 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 29. ledna 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

1. CALL OF DUTY 2 (A)
Hodnocení: 8,7 (Doupě 12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: 50,6 %

2. NFS: MOST WANTED (B)
Hodnocení: 8,3 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: 21,7 %

3. CIVILIZATION 4 (C)
Hodnocení: 8,7 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: 19,4 %

4. THE MOVIES (D)
Hodnocení: 7,9 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: 3,4 %

5. XENOSAGA 2 – 2,2 %
6. GUN – 1,7 %
7. BATEN KAITOS – 1,0 %

N* PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (E)
Hodnocení: 8,2 (1/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* STUBBS THE ZOMBIE (F)
Hodnocení: 8,0 (1/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* PROJECT GOTHAM RACING 3 (G)
Hodnocení: 8,3 (1/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS (H)
Hodnocení: 8,6 (1/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* SHADOW OF COLOSSUS (I)
Hodnocení: 9,6 (1/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

ZAČÍNÁME HRÁT díl 6

STAŇTE SE HRÁČEM ADVENTUR

Pavel Černohous, stálý spolupracovník Doupěte
Ortodoxní příznivec a tvůrce adventur

MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

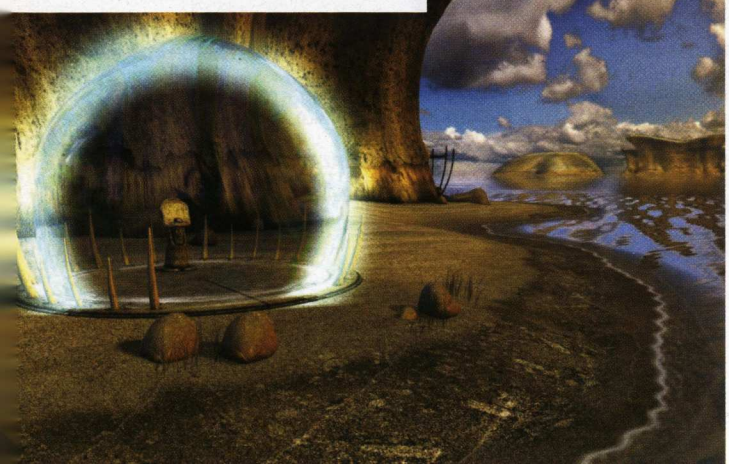
Znáte to. Probudíte se s bolestí hlavy v cizím pokoji. Mříže na vytlučeném okně jsou zrezivělé, ale jistě pevné. Pomalu se šouráte po špinavé podlaze kolem kavalce stlučeného z hrubých prken ke dveřím, jen abyste zjistili, že vás tu někdo zamknul. Nic neobvyklého. Každé dveře jsou přece na začátku zamčené a v 9 z 10 případů je klíč v zámku z druhé strany. Spíše jen ze zvyku se o tom kouknutím do klíčové dírky ujistíte.

Pokrčíte rameny, sundáte opasek z kalhot a po chvilce zápasení z něj strhnete přezku. Dojdete k oknu, kde jednu její hranu po nadlidském úsilí nabrousíte o kamenný parapet. Improvizovanou čepelí pak odříznete z kavalce dlouhou třísku a ještě uříznete kus prostěradla. To protáhnete pod dveřmi, nechávaje čouhat jen malý cíp, a třískou zasunutou do klíčové dírky vytlačíte klíč, který s tlumeným cinknutím dopadne na kus prostěradla. Protáhnete jej pod dveřmi zpět a klíč je váš.

Za dveřmi narazíte na mafiánskou gorilu, ale několik přesně mířených urážek ji spolehlivě pošle k zemi. Projdete kolem zdecimovaného protivníka k těžkým vratům, naštěstí pootevřeným, a vykročíte do ostrého slunečního světla vstříc dalším dobrodružstvím.

Při patřičných fyzických dispozicích by šla celá situace samozřejmě vyřešit mnohem přímočařeji, ale hrubá síla není váš styl. Jste adventurista. Svět je pro vás jeden obrovský spletenec příběhů a životní problémy jsou jen fascinující příležitostí překvapit sebe sama novými bizarními způsoby, jak je řešit. To je váš styl. A kdyby člověk neměl styl, co by ho odlišovalo od opice?

The Dig – jedna z nejatmosféričtějších her všech dob



LEKCE 16

HISTORIE ŽÁNRU

Prvními adventurami byly tzv. „textovky", a tak se historie žánru datuje již od roku 1972, kdy vznikla hra Hunt the Wumpus, textové bludiště, které ještě nebylo tou pravou textovkou, ale ukázalo směr. V tomtéž roce pak vznikla první verze hry Advent. Její rozšířená verze z roku 1976 známá jako The Colossal Cave Adventure dala jméno celému žánru – říkalo se „hra jako byla Adventure", tedy adventure.

V roce 1980 manželé Ken a Roberta Williamsovi založili firmu On-Line Systems, pozdější Sierra On-Line, která po několika nepříliš známých projektech v roce 1984 uvedla první díl úspěšné série King´s Quest. Poprvé jsme měli možnost vidět chodící postavičku ovládanou textovými příkazy vypisovanými do řádku. Začala tzv. „klasická éra adventur", reprezentovaná všemožnými „Questy" jako např. Space Quest, Hero´s Quest (později byla série kvůli podobnosti názvu s existující hrou přejmenována na Quest for Glory), Police Quest atd.

Není zcela jasné, která hra jako první přišla s point-and-click systémem ovládání, příslovečnou díru do světa s ním však udělal až Ron Gilbert z Lucasfilm Games, dnešní LucasArts. Jeho první verze enginu SCUMM (Scripting Creation Utility for Maniac Mansion) doslova změnila chod dějin a donutila Sierru odpovědět vlastní variací. Ovládání kurzorem namísto textových příkazů se stalo standardem.

Období 1988 – 1993 je považováno za zlatý věk adventur. Na první pohled trhu dominovali dva hlavní rivalové – Sierra a LucasArts, ale úspěchy zaznamenali např. Adventure Soft (Simon the Sorcerer), Legend Entertainment (Death Gate, Shannara, Mission Critical) nebo Revolution (Beneath a Steel Sky, Broken Sword).

V roce 1993 Cyan Inc. vydal Myst, jednu z prvních her na CD a zároveň jednu z nejprodávanějších her všech dob. Ačkoli zlatý věk adventur, který vyprofiloval hlavní proudy žánru, spěl neodvratně ke svému konci, měly jedny z nejlepších kousků teprve přijít.

Tituly jako Full Throttle, Broken Sword, The Longest Journey a řada dalších jsou bezesporu skvělé adventury. Na druhou stranu však již „jen" dovedly zaběhnuté postupy k dokonalosti a nepřinesly žádnou výraznější inovaci v oblasti herních principů. Většina pokusů o překonání point-and-click rozhraní ztroskotala úplně nebo zůstalo u ojedinělých titulů, které téměř nikdo nenásleduje. To je případ Gabriel Knighta 3 nebo Normality Inc.

JAK SI ZAHRÁT STARÉ KLASIKY

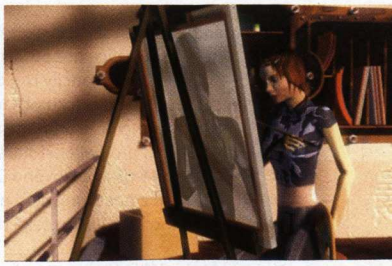
Je smutnou skutečností, že jedny z nejlepších klasických pecek si na dnešních počítačích nezahrajete. Proto vznikl program ScummVM, který vám umožní spustit většinu starších adventur od Lucas Arts, ale i některé od Revolution Software a dalších. Program je zdarma ke stažení na **www.scummvm.org**.

Hry (nejen adventury) vytvořené pro DOS je možné spouštět také v DOSboxu – **dosbox.sourceforge.net**.

LEKCE 17

ADVENTURY DNES

Je zřejmé, že žánr, který se vzdá vývoje, musí neodkladně ustoupit do pozadí. Na první pohled by se mohlo zdát, že něco podobného



Myst nabízí především výborné audiovizuální zpracování

se stalo právě adventurám, a z hlediska herních principů je to možná i pravda. Hráči vyžadované point-and-click rozhraní dává autorům relativně málo prostoru pro inovaci hratelnosti, na druhou stranu je prověřené časem a umožňuje jim zaměřit se plně na to, co je u adventur to nejdůležitější – vyprávění příběhů.

Evoluce adventur se neprojevuje v jejich formě, ale hlavně v obsahu. Zatímco před lety dominovaly humorné až groteskní příběhy, dnes hráči dávají přednost vážnějším námětům s uvěřitelnými charaktery, složitou zápletkou a hutnou atmosférou. Hlavní protagonisté se více přibližují skutečným lidem. Namísto středověkých šlechticů, mocných pirátů nebo nekňubů s neuvěřitelným štěstím se setkáváme s obyčejnými muži a ženami, kteří žijí své každodenní životy stejně jako my všichni, než se jim něco neočekávaného přihodí. Mají své pochyby, charakterové vady, uvěřitelné, často sobecké motivy. Tomu odpovídá i logičtější řešení úkolů, nahrazující kdysi tolik oblíbenou výrobu elektromagnetů z mrtvých psů.

Samotná hranice žánru je dnes rozmazanější než kdykoli předtím a chybí uspokojivá definice, co adventura ještě je a co už ne. Vlivem mnoha okolností je totiž širokou veřejností i samotnými vydavateli takto označováno kdeco. Dokonce i hry, jako je Tomb Raider nebo Prince of Persia, ačkoli s původními kořeny žánru mají pramálo společného.

Jistě není možné ignorovat masivní pronikání adventurních prvků do ostatních žánrů, stejně jako nesmělé pokusy o další evoluci využívající potenciálu nejnovějších technologií. Pro účely dalšího textu se však budeme držet spíše klasického pojetí adventur. Tedy her vyprávějících příběh prostřednictvím zkoumání prostředí, řešení úkolů (puzzlů), dialogů s postavami a s minimem nebo úplnou absencí akčních prvků. Přes opakované prorokování brzkého konce nebo rovnou pohřbívání klasické adventury totiž nejenže přetrvávají, ale s novými tituly získávají i celou řadu dalších příznivců.

LEKCE 18

JÍDELNÍ LÍSTEK

Mezi nejoblíbenější adventury dnes patří zejména příběhy ze současnosti, detektivky nebo thrillery s prvky hororu či alespoň tajemna. Pokud se vám tato směsice zamlouvá, ideálním začátkem vaší adventuristické kariéry může být český Posel smrti, Post Mortem nebo jeho nepřímé pokračování Still Life. Líbit se vám bude určitě i trochu starší, stále však snadno dostupný Broken Sword: Shadow of Templars.

Dáváte-li přednost eposům, ve kterých se rozhoduje o osudu minimálně jednoho světa, nemůžete udělat chybu, když začnete severskou The Longest Journey. Vypráví příběh dívky, která má schopnost cestovat mezi dvěma paralelními světy – světem vědy a techniky a světem magie. Z hlediska výpravnosti si vás podobně získá i sci-fi thriller The Moment of Silence.

Úspěch prvního Mystu odkázal dnešní době nejen několik přímých pokračování, ale také řadu následovníků. Více než na příběh je kladen důraz na audiovizuální zpracování, atmosféru a řešení nejrůznějších puzzlů, které se zápletkou, pokud vůbec nějaká je, často příliš nesouvisí. Pokud chcete především potrápit mozkové závity a vychutnat si nádhernou grafiku z vlastního pohledu, jistě přijdete na chuť některému dílu Mystu nebo hře Aura.

Adventury se ve stávající podobě zřejmě již nikdy nevrátí na čelní příčky prodejnosti. Jistě však přetrvají jako kvalitní zábava pro ty, které nelákají vojenská tažení, kosení záplavy nepřátel, nebo kteří zkrátka jen chtějí dopřát odpočinku prstům, zkrouceným v křečích z klikacích orgií, zvolnit tempo a ponořit se do nádherných i děsuplných, vtipných i melancholických příběhů.

ADVENTURE TIPY

The Longest Journey – Epický příběh s neuvěřitelnou hloubkou, propracovanými charaktery a úžasnou grafikou. Vhodné pro milovníky „velkých" příběhů, kteří se nezaleknou skvělých, ale poměrně obsáhlých dialogů

The Moment of Silence – Moderní sci-fi thriller z nedaleké budoucnosti plný konspiračních teorií, sáhodlouhých dialogů a zajímavých postav

Full Throttle – Inteligentní humor, nekompromisní atmosféra, nadupané motorky, nezapomenutelné hlášky. A především neopakovatelný Ben Throttle, kterého s chutí nadaboval Mark Hamill

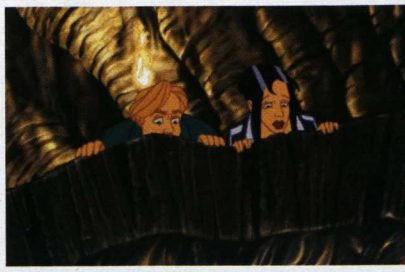
Indiana Jones 4 – Dobrodružství slavného archeologa v jedné z nejlepších adventur všech dob. Indy, krásná Sophie, tajemství bájné Atlantidy, nacisté a několik způsobů, jak hru dohrát

Gabriel Knight – Příběh od spisovatelky Jane Jensen se postupně točí kolem mýtů voodoo, lykantropie a Svatého grálu. Každý díl trilogie je vytvořen v jiném stylu, propracovaný příběh mají však všechny

Broken Sword: Shadow of Templars – Tajemství dávných i novodobých templářů je odhaleno v této ručně kreslené adventuře od britských Revolution. Hra má dvě další pokračování

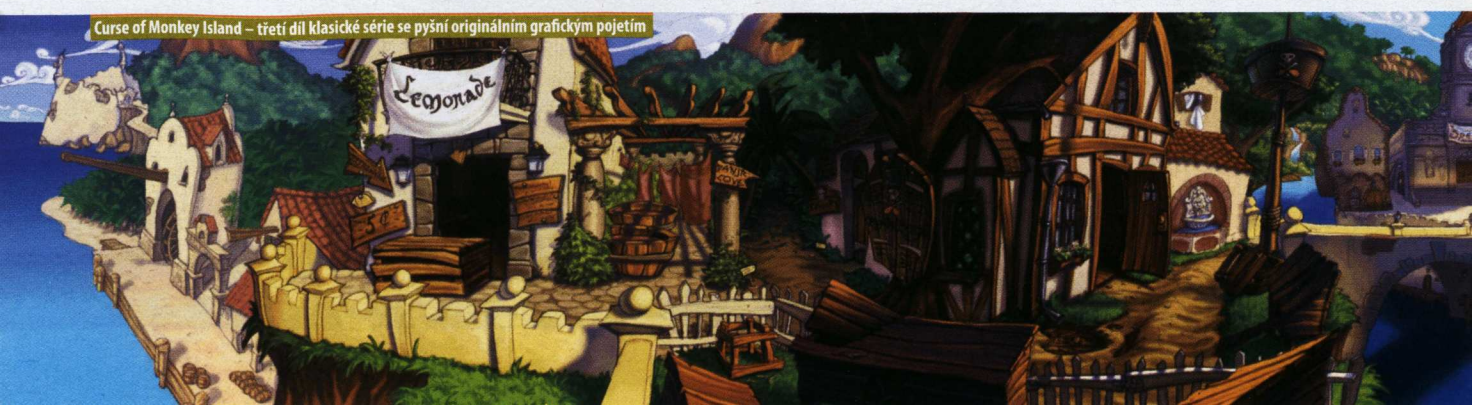
Myst – Absolutní grafika, absolutní hudba, pekelně těžké hádanky, menší důraz na příběh. Co víc dodávat? Stačí si jen vybrat některý z pěti dílů

Broken Sword – tajemství templářů odhaleno



Full Throttle – příběh drsného motorkáře

Curse of Monkey Island – třetí díl klasické série se pyšní originálním grafickým pojetím



NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

JANA LAHOVSKÁ,
Profesionální překladatelka her

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Vašim otázkám tentokrát čelila Jana Lahovská, členka lokalizačního týmu společnosti CD Projekt.

Co vlastně vede člověka k překládání her?
Asi touha hrát, „jak mu zobák narost". Přestože mi angličtina problémy nedělá, hru si vychutnám mnohem víc, když na mě píše, nebo ještě lépe i promlouvá v mém rodném jazyce. Lépe se tak ztotožním s příběhem i prostředím. Takže jsem vlastně už od svých hráčských prvopočátků na Didaktiku Gama a PC 286 zkoumala, kde by asi tak ty texty mohly být schované.

Je vaše zaměstnání prací na plný úvazek? Kolik času mu věnujete?
Pár let jsem se to snažila skloubit ještě s jinou prací, ale teď už překládám na plný úvazek. Dělám doma, takže se ráno jen vykulím z postele, zapnu počítač a pak nad ním sedím tak 8–12 hodin (nebo i déle), jak je potřeba. Jelikož jsem tak trochu workoholik, občas mám problém se utrhnout a dělat i něco jiného.:-)

Stále existuje poměrně dost lidí, kteří se jen tak rozhodnou překládat hru. Co je však k úspěšnému překládání potřeba?
Myslím, že kromě angličtiny je snad ještě důležitější dobře znát mateřský jazyk. Jinak byste mohli texty projet nějakým automatickým translátorem a vyšlo by to nastejno. Také je dobré mít aspoň minimální ponětí o technické stránce věci – odhadnout, co jsou proměnné či jiné příkazy, a co tedy překládat lze a co nikoliv. Například kdysi se nám stalo, že kvůli jedněm uvozovkám na nesprávném řádku by hra nešla dohrát (naštěstí jsme na to přišli včas, takže se chyba dala odstranit, ale když si na to vzpomenu, ještě teď mi z toho běhá mráz po zádech).

Co všechno vaše práce obnáší?
Kromě toho, že se občas pro zpestření podílím i na nějakém betatestu nebo výjimečně i na korektuře, „jenom" překládám. U větších projektů jsem několikrát pomáhala s organizací, například jsem vedla tabulku názvosloví a koordinovala texty od ostatních překladatelů. To je celkem náročné, když se máte v deseti lidech na něčem dohodnout (a že například v Icewind Dale terminologie čítala několik tisíc položek), ale nakonec jsme to zvládli.

Jak vůbec taková lokalizace probíhá? Spousta z nás má určitě trochu pomýlené představy...
Tento proces tu kdysi dávno již vysvětloval Gremlin coby lokalizační manažer, ale zkusím to nějak zopakovat. Napřed výrobce dodá lokalizační kit, který obsahuje vše, co je pro převod do češtiny potřeba. Texty se rozdělí mezi překladatele, grafici zase obdrží různé objekty k překreslení. Má-li se hra dabovat, pak mají pochopitelně největší prioritu podklady pro dabing, aby je ve studiu dostali co nejdříve. Veškeré přeložené texty ještě projdou korekturou a teprve pak se začleňují do hry a betatestují. Mezitím se chystají DTP materiály (tj. krabice, manuál apod.). Na závěr betatestu se vytvoří finální master celé hry (pokud se dle zákona schválnosti objeví ještě nějaké myšky, několikrát se vše předělá:-) a nakonec jde všechno do lisovny a do tiskárny.

Testujete překlad hry, na níž jste se podílela?
Dřív jsem s několika takovými betatesty vypomáhala, ale nebývá to zvykem. I když já osobně texty po implementaci do hry vnímám tak, jako bych je četla poprvé. Je skutečně velký rozdíl mezi excelovskou tabulkou (v kterémžto formátu se překládá nejčastěji) s výčtem jednotlivých replik, než když se pak objeví ve hře a najednou se z nich stane rozhovor.

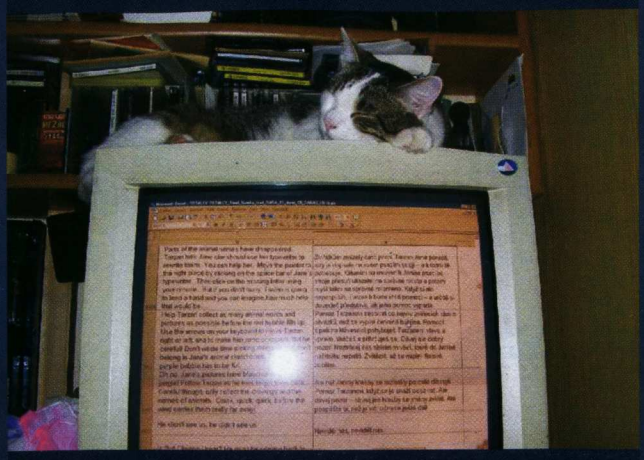
Dohrála jste nějakou „vlastnoručně" přeloženou hru? Kterou?
Jelikož s CD Projektem spolupracuji již od jeho začátků na našem trhu, mám za sebou už velkou spoustu her, na jejichž lokalizaci jsem se podílela. A protože jsem obvykle zvědavá, jak ty „suché" texty, které mi prošly pod rukama, ve hře vlastně vypadají, většinu z nich jsem také odehrála. Dokonce i pár disneyovek jako Tarzan nebo Lví král.:-) Z „normálních her" to byl třeba Icewind Dale 2, Lionheart, Disciples II, Heroes of Might & Magic 4, Might & Magic (tam jsem pomáhala i s amatérskými překlady 7. a 8. dílu, jestli se to počítá), Empire Earth 2, Chicago 1930, vlastně i Football Manager 2005 (i když ten nevím, jestli jsem dohrála do konce, ale každopádně pod mým vedením byli pražští Bohemians první v ligové tabulce)... je toho vážně hodně. Také jsem si loni našla čas na pomoc při amatérském překladu hry Gothic 2, kterou jsem si pak moc ráda zahrála.

Který překlad byl ve vaší kariéře nejnáročnější?
Už jsem to nakousla výše – asi IWD2. Stíhat vlastní překlad a ještě k počítači a hrám se Jana dostala už v dobách Didaktiku Gama. Pak přišlo PC, spolu s ním nová generace her a také zbožné přání hrát tak, „jak jí zobák narost". Prvním překladatelským pokusem byly Martian Dreams, které však vzaly za své při havárii disku, stejně jako přeložený manuál k leteckému simulátoru Flying Corps Gold, z něhož zbylo jen pár vytištěných stránek. To ji však neodradilo. O existenci amatérských češtin se dozvěděla s příchodem Baldur's Gate, kde však jen pomáhala přepisovat texty z „cestiny" do češtiny.

Do prvního většího amatérského překladu se zapojila při přípravě české verze Icewind Dale. Tato hra se pro ni stala asi největší srdeční záležitostí. Pokusila se na toto téma vytvořit webové stránky. Pak následovalo několik menších překladů, některé skončily pouze „v šuplíku", jiné zase byly víceméně recesí. Když před pár lety začal na našem trhu působit CD Projekt, bylo jí nabídnuto, aby začala překládat profesionálně. Protože první hrou, na níž se mělo pracovat, byly Heroes 4 (další srdeční záležitost), neodolala a přidala se k týmu, kde působí dodnes. Za tři roky se podílela na desítkách různých překladů žánrově rozmanitého spektra her od RPG (Icewind Dale 2, Lionheart), přes strategie (Empire Earth 2), akce (FEAR) či třeba sportovní hry (Football Manager, Eastside Hockey Manager).

PROFIL OSOBNOSTI

Čím dál častěji se v obchodech můžete setkat s cedulkou „hra je kompletně v češtině". Nejedná se přitom už o amatérské lokalizace, ale o profesionální překlady zkušených týmů. Jednou z osob, která si na vizitku může napsat „profesionální překladatelka her", je i Jana Lahovská, členka lokalizačního týmu společnosti CD Projekt.



k tomu koordinovat všechny ostatní věci kolem – aktualizovat terminologii, rozdělovat texty, začleňovat již přeložené, pročítat ještě nepřeložené a vybírat z nich pozůstatky z předchozího dílu této série (nebo dokonce i z Baldur's Gate), abychom nedělali zbytečnou práci – to bylo často opravdu náročné.

Co dělá překladatel, když mu osud nadělí lokalizaci oborově dosti specializované hry typu Eastside Hockey Manager? Začne číst pravidla hokeje?
Nevím, já mám hokej i fotbal odmalička ráda, takže příslušná pravidla mi vážně problémy nedělají. Pochopitelně když něco nevím, nahlédnu do knížek nebo se optám věci znalejších, ale alespoň u CDP není zvykem překladatelům dávat zpracovat něco, o čem nemají ani potuchy. Darmo by se na tom pak korektoři a další opravovatelé udřeli.

Jaká je podle vás kvalita profesionálních překladatelů her? Dají se srovnávat například s filmovými?
Řekla bych, že překlad hry a filmu nelze dost dobře srovnávat. V obou oborech existují dobří i méně dobří překladatelé, kvalita jejich práce závisí také na tom, kolik času na svou práci měli, apod. (to je celkem patrné i na některých filmech). Na rozdíl od filmu však při převodu hry do mateřštiny většinou neznáte úplný kontext, i když máte možnost si ji zahrát a tedy rámcově víte, oč v příběhu jde. Dostanete jen blok textů, jež na sebe obvykle nijak nenavazují (v lepším případě máte repliky jedné postavy, leč zpravidla nevíte, nač přesně reaguje, případně ani netušíte, co je to za postavu a jde-li o muže či ženu). Takže dost často musíte zapojit intuici. Největšími „špeky" jsou věty, jež na něco odpovídají, vy však nemáte šanci zjistit, nač. Například aktuálně tu mám hlášku „There will be". Co, nebo kdo kde má být, to odhalí až betatest.

Co musí splňovat hra, kterou se rozhodnete překládat?
Jelikož práci dělám na plný úvazek, překládám to, co mi je zadáno. Na některé věci se těším více, na jiné méně, aktuálně mne uchvátila hra Fable, takže jsem moc ráda, že ji mohu i překládat. Po fotbalu, hokeji a různých disneyovkách, jež mne poslední dobou potkávaly, je to vítaná změna.

Proč jste upustili od dabování her?
V této oblasti nejsem příliš kompetentní, ale myslím, že od dabování her se rozhodně neupustilo. Dětské hry se dabují vždy, u ostatních myslím záleží na rozsahu případného dabingu a také prodejnosti, aby se to vůbec vyplatilo. Co mne tak napadá, tak z nedávných titulů byl dabován například Juiced, teď to bude třeba Heroes of Might and Magic 5.

Jak dlouho trvá v průměru překlad jedné hry? Jaká jsou očekávání firmy, co se týče počtu stran, které musí překladatel denně zvládnout?
To záleží především na rozsahu. Některé hry mají třeba 20 normostran (1 normostránka čítá 1 800 znaků), jiné třeba 2 000, takže podle toho trvá i případný překlad. Na obsáhlejších titulech pochopitelně pracuje více překladatelů najednou, ale stejně pak musíte připočíst čas na korekturu, betatest a nakonec také několik týdnů trvá, než se hra vylisuje a vytisknou se DTP materiály. Někdy také finální implementace probíhá u výrobce, který pak finální produkt ještě schvaluje. Odhaduji, že „menší" hry se lokalizují něco přes měsíc, ty větší i několik měsíců, ale jak říkám, je to individuální. Jinak co se „pracovní normy" týče, tak od dobrého překladatele se očekává, že v průměru denně přeloží tak 10 normostránek.

Hrajete vy osobně raději hry česky, nebo v originále?
Je-li překlad kvalitní, rozhodně hraji raději česky. Jak už jsem zmínila výše, mám ráda svou mateřštinu, nevím, proč si zážitek kazit originálním zněním, když mohu hrát ve svém rodném jazyce.

Jde vám vaše práce někdy na nervy?
To víte, že ano. Zvláště když vidíte, jak vaše polovice hraje pěknou hru, a vy víte, že si zahrajete nejdřív za pár dní. :-)

Říká se, že učitelky doma sekýrují své děti... mají i překladatelé svou nemoc z povolání?
Já už mám snad od základní školy problém, že mě vždycky bavila čeština, takže jsem si vypěstovala jakýsi průběžný „spellchecker", jenž mi při čtení jakéhokoliv textu běží „na pozadí". Například v jednom muzeu mě kamarádka násilím vlekla od cedulky u exponátu, kde jsem chtěla fixou opravit gramatickou chybu. I když já si dodnes myslím, že oprava hrubky přece není vandalismus. Nebo že by to vážně byla nemoc z povolání?

PŘÍŠTĚ: JAN HLOUŠEK, Centauri Production

Jednou ze stálic české herní scény je pražské vývojářské studio Centauri Production, které se naposledy připomnělo povedenou adventurou Žhavé léto 3 a půl (recenzi najdete v tomto Doupěti). Vydání hry představuje ideální příležitost k vyzpovídaní tvůrců. Proto jsme do dalšího dílu Čtenářů NAOSTRO pozvali programátora Honzu Hlouška, jednu z hlavních postav týmu.

Honza se k počítačům dostal už na prvním stupni základní školy. Shodou náhod se jednalo o stroj Sharp MZ-800, na kterém moc programů ani her k sehnání, natož ke koupi, nebylo. To Honzu Hlouška dovedlo k vytváření vlastních her „do šuplíku". Od nápadu přes program až po jednoduchou grafiku. Postupně prošel dalšími osmibitovými platformami, až zakotvil u PC. Zde začal svou kariéru vcelku netradičně tvorbou aplikací, na střední škole se nicméně spojil s partou nadšenců, se kterou založil Centauri Production. První komerční hra pod hlavičkou studia byli Rytíři Grálu, která vyšla v den Honzovy maturity. Následovaly další hry a projekty – např. Hovniválové, Horké léto 2, Mrazík, série CDROMEK, Brány Skeldalu: Pátý učedník, Gooka: The Mystery of Janatris. Posledním projektem týmu je v tomto Doupěti recenzované Žhavé léto 3 a půl. Kromě her Honza Hloušek pracoval také na různých aplikacích na zakázku, převážně pro animovaný a loutkový film.

Kromě aktivního programování a pasivního gamedesignu se Honza věnuje hraní her, sledování filmů, cestování, lyžování, bruslení a hlavně svému synovi Šimonovi, který s ním všechny aktivity údajně nadšeně sdílí. Jeho vyjádření se nám bohužel získat nepodařilo.

Své dotazy můžete Honzovi Hlouškovi posílat do **28. ledna 2005**. Na vaše otázky čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jan Soviš. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Becherovka Game 2005

Další ročník nejznámější české soutěže určené pro vývojáře freewarových her je za námi. Kdo uspěl tentokrát? Absolutním vítězem se stal výtečný vesmírný akčně-strategický simulátor Space Merchants: Conquerors (který byl zároveň vítězem nově vzniklé kategorie XXL hry o velikost nad 6 MB). Simulátorům kraloval celkově druhý Aquadelic a na bronzové pozici spočinula pestrobarevná adventura Little World. Vítězové si odnesli peněžité odměny v hodnotách od dvaceti do čtyřiceti tisíc korun, přičemž na nejvyšší stupínek čekal šek na počítačové komponenty v hodnotě šedesáti tisíc korun.

Letos porota hodnotila rovných padesát her, což je oproti loňským čtyřiatřiceti značný krok vpřed. I po stránce kvality se laťka zase o kousíček zvedla. Naopak závěrečná tisková konference, na níž bylo k vidění i vyhlášení vítězů, byla bohužel jakoby šitá horkou jehlou a nevydařila se zcela (za zmínku stojí nedostatečné ozvučení sálu i mnoho nezvaných lidí na malém prostoru). Naštěstí pořadatelé jednali rychle, a aby povznesli upadající atmosféru, místní barman předvedl své dovednosti v míchání drinků.

Přes některé nedostatky se soutěž Becherovka Game rok od roku rozrůstá a dává amatérským vývojářům důvod pro vytváření kvalitních her.

VÍTĚZOVÉ JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ

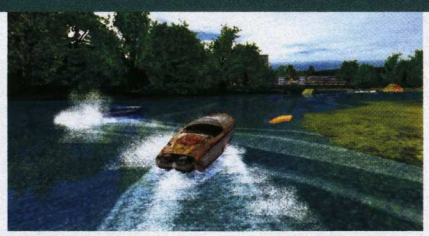
Logické :· Becherátor **ID 112550**
Adventury :· Little World **ID 112494**
Flash :· Rocket in Danger
Akční :· Bechtor
Simulátory :· Aquadelic **ID 112439**
Mobilní :· BechBubble **ID 112505**
XXL :· Space Merchants: Conquerors **ID 112446**

Pozn. Podrobnější recenze najdete na **www.doupe.cz** po zadání ID čísla do vyhledávacího systému.

FreeHry

DVD **Všechny hry najdete na** CD/DVD 01/06

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlí, co koupí o příštích Vánocích



1. SPACE MERCHANTS: CONQUERORS

Vítěz letošního ročníku soutěže Becherovka Game, Space Merchants: Conquerors, je svým pojetím unikátní. Kloubí v sobě notnou dávku akce, špetku strategie i RPG a v neposlední řadě vesmírnou simulaci. Ve zkratce – vaším úkolem je nejen postřílet veškeré nepřátelské lodě, ale i vylepšovat tu svou pořizováním nových součástek. K tomu všemu se musíte vypořádat s obchodní částí. Co nejde vyřešit silou, mělo by být řešitelné diplomaticky. Proto vás čeká také vesmírný jarmark s cizími (i nepřátelskými) korporacemi. Vše je zabaleno do kvalitního technického zpracování. Zejména graficky Space Merchants vyniká.

Hodnocení :· **8,5**

ID :· 112446
Žánr :· Akce
Výrobce :· DataWeb
Velikost :· 42 MB

2. AQUADELIC

Na druhém místě se umístil Aquadelic, zábavný simulátor motorových člunů. V této hře vás nečeká nic jiného než neustálé závodění na čeřící se vodě. Tomu odpovídá i výběr módů – závod na čas, rychlý závod, kampaň a multiplayer. První dva snad není třeba dlouze představovat. V kampani se dostanete k nejslabšímu motorovému člunu a za vyhrané závody se vám otevírají nové a o poznání výkonnější stroje. Co se multiplayeru týče, u jednoho počítače zaměstná až čtyři hráče. Pokud ale nemáte okolo sebe žádného ochotníka, počítačoví protivníci vás nezklamou.

Hodnocení :· **8,4**

ID :· 112439
Žánr :· Závody
Výrobce :· Hammerware Factory
Velikost :· 10,2 MB

3. LITTLE WORLD

Jak se žije broukům v našem hektickém světě? Něco málo napoví skvělá adventura Little World, která se v soutěži Becherovka Game 2005 umístila na bronzovém stupínku. Tři malá stvoření, jež se jen těžce dají popsat slovy, mají za úkol přes noc hlídat zlatavý mok. Jejich společné IQ ale nepřevrší dnešní datum, a tak se stalo, čeho se všichni obávali. Becherovka se ztratila, a pokud se ji nepodaří vrátit, našim malým hrdinům hrozí smrt. Příběh je lehce infantilní, nicméně po prokousání prvním dějstvím se rozjedou vtipné scénky a dialogy, u nichž se budete dobře bavit. Vtip, vynikající ručně kreslená grafika, skvělé ozvučení, intuitivní ovládání. Co víc si od adventury přát?

Hodnocení :· **8,3**

ID :· 112494
Žánr :· Adventura
Výrobce :· Sosáci
Velikost :· 7 MB

HERNÍ SERVIS

OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME... ZDARMA

DVD Všechny soubory najdete na DVD 01/06

NOVÁ MAPA DO AGE OF EMPIRES 3

Tvůrci z Ensemble Studios udělali radost všem milovníkům Age of Empires 3. Vydali totiž zdarma vůbec první bonusovou mapu, která nese název Winter Wonderland a je stylizovaná do vánočního období.

QUAKE 4 QUAKEMAS PACK

Pokud vám padla do oka hra Quake 4, neměli byste si nechat ujít Quake 4 Quakemas pack. Ten do původní hry přidává hned tři nové multiplayerové mapy s názvy Railed, Tremors a Campgrounds Redux.

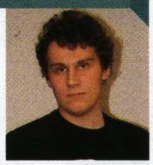
UNREAL TOURNAMENT 2004 BONUS PACK

S každým novým dílem Unreal Tournamentu nás lidé z Epicu zahrnou i bonusovým balíčkem s novým obsahem. Ani tentokrát tomu není jinak. Unreal Tournament 2004 bonus pack nabízí hned 9 nových map, z nichž jde nejvíce na vrub módu Assault (rovných pět), následovaného Capture the Flag (2 mapy) a Deathmatchem (2 mapy).

GARRY'S MOD

Pokud byste chtěli na vlastní kůži otestovat nejlepší modifikaci uplynulého roku, sáhněte po aktuální verzi Garry's Modu. Dle několika renovovaných serverů je právě Garryho dílko to nejlepší, co v uplynulých dvanácti měsících na modařské scéně vzniklo. Mód, který je pochopitelně distribuován zdarma, je určen majitelům Half-Life 2 a stejně jako on se baví hrátky s fyzikou. Ve hře můžete nastavovat bizarní rag-doll pózy, měnit obličeje postavám, ovládat několik nových zbraní a také si vytvářet své vlastní. Výčet možností Garryho módu je skutečně ohromující a nejlepší bude, když jej vyzkoušíte na vlastní kůži.

HRÁČI MEZI NÁMI



U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se v naší rubrice objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

Jméno: Petr Huňka (bafomet)
Povolání: Student
Věk: 20 let
Na čem hraji: Celeron 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 60 GB HDD
Od kdy hraji: Odnepaměti. Přibližně to bude od roku 1997
Jak často hraji: Denně v průměru půl hodiny, protože není moc času
Co hraji: Nejvíce mě baví 3D akce – Counter-Strike, Call of Duty, Medal of Honor a další
U čeho jsem strávil naposledy nejvíce času: FIFA 2006

CO NOVÉHO NA SÍTI?

Zajímají vás nezávislé hry? Pak by vaší pozornosti neměl ujít server Game Tunnel (www.gametunnel.com), kde byly vyhlášeny nejlepší indie pecky uplynulého roku. ⁝ Patříte-li mezi majitele realistické válečné hry Kuma War, za mírný poplatek si můžete z oficiálního webu (www.kumagames.com/reddawn/overview.php) stáhnout misi, která přesně kopíruje události při zatýkání Saddáma Husajna. ⁝ Čekali jsme sice déle, než bylo zdrávo, ale vyplatilo se. Vizuálně originální hra jménem Samorost (www.samorost2.net/) od českých Amanita Design se konečně dočkala pokračování. ⁝ Oficiální stránka (www.ea.com/official/cc/firstdecade/us/) kompilace Command & Conquer: The First Decade je v provozu. ⁝ Jestliže ve volném čase vyvíjíte flashové hry a rádi byste vyhráli přehrávač iPod, neměla by vám uniknout soutěž společnosti Emos (www.emos.cz/games).

TRAILER MĚSÍCE

Ačkoliv se povedených trailerů urodilo více než dost, vůbec nejlepší se nám jevila ochutnávka z připravované hry Runaway. Kdekdo může namítnout, že adventury jsou již dávno za zenitem, ale opak je pravdou. To ostatně uznáte, jakmile uvidíte v rychlém sledu spoustu povedených záběrů ze hry, která svým pojetím připomíná klasický animovaný film víc než cokoliv jiného. Titul by se měl na pulty obchodů dostat již v květnu.

1. Staří známí Brian a Gina tráví romantickou dovolenou na Havaji.
2. Navštěvují místní bary, chodí po památkách nebo jen lenoší na pláži.
3. Najednou se ale něco zvrtne a jedno šílené dobrodružství střídá druhé.
4. Podíváme se na zasněžené hory, pod vodní hladinu nebo na palubu letadla.
5. A nakonec možná přijde happy-end.

VÝKON MĚSÍCE

Kolik jste v životě dohráli adventur? Raději neodpovídejte a pozorně poslouchejte. Mezi námi totiž existují takoví šílenci, kteří dokáží během jednoho jediného dne dohrát hned 12 klasických adventur od Lucas Arts (Sam & Max, Loom, The Monkey Island...). A ještě mají tolik síly se přitom natočit na kameru a o svůj netradiční výkon se podělit se všemi ostatními hráči. To si dozajista zaslouží obdiv. Záznam celého snažení najdete stejně jako všechny ostatní zmiňované zajímavosti na našem DVD.

OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si s něčím nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Jestliže vám padala hra Need for Speed: Most Wanted nebo vás zlobily nejrůznější drobné chybky, doporučujeme aplikaci oficiálního patche 1.3. ⁝ Štve vás podivný překlad některých položek u hry NHL 2006? Pak si stačí nahrát opravu z dílny domácích fandů hry. A spolu k ní můžete přidat poslední patch 3.0 pro bezproblémový chod hry. ⁝ Chorvatský Croteam vydal opravu s číslem 2.066 pro druhý díl Serious Sam, která řeší problémy s multiplayerem, grafikou, save/load funkcemi a další chybky. ⁝ Vlastníte-li Vietcong 2 a stále na vás vyskakuje hláška „Váš CD klíč již někdo používá," chyba nemusí být nutně na vaší straně. To vědí i autoři hry, proto vydali opravu, která by měla tento problém odstranit. ⁝ Na světlo světa se dostala informace, že česká verze hry Starship Troopers je špatná. Resp. jde o její odinstalátor, který vám spolu se hrou může smazat i obsah Plochy. Promptně byl proto vyhotoven patch na řešení tohoto nedostatku ⁝ Pokud jste si zamilovali strategii The Movies, jistě nepohrdnete patchem 1.1, jenž vám umožní přistupovat k PropShopu, kde jsou volně stažitelné přídavky jako kostýmy, soupravy či rekvizity.

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Snowboardák tělem i duší

PROGAMING

XFIRE – DEJTE O SOBĚ VĚDĚT

Prosedíte před monitorem dny i noci a internetové hry a vaši přátelé jsou pro vás všechno? V takovém případě by se vám mohl zalíbit program Xfire, jenž v poslední době získává neuvěřitelnou popularitu. Jeho základem je zhruba dvoumegový klient, který si nainstalujete do počítače, necháte automaticky vyhledat nainstalované hry a pak už se o nic dalšího nemusíte starat. Tento malý prográmek umí spoustu věcí: od zjištění pingu na serveru, přes vyhledávání a komunikaci s vašimi přáteli, až po počítání času stráveného v té či oné hře. Svůj „herní stav" můžete zpřístupnit lidem z celého světa – na domovské

stránce programu je možné nechat vygenerovat kód, který vložíte do libovolné webové stránky a všichni vaši známí díky němu budou vědět, zda jste aktuálně připojeni, co přesně v daný okamžik hrajete, jak moc se vám daří, a spoustu dalších užitečných věcí.

Program Xfire naleznete na našem DVD nebo jej můžete stáhnout z **www.xfire.com**.

VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

JOCKO V NEOPHYTE

Ačkoliv vydání Quake 4 neotřáslo progamingovou scénou tolik, jak se původně čekalo, na hru díky atraktivním rozpočtům akcí přešla spousta hráčů a klanů. Po několika dlouhých měsících neaktivity se v plné síle vrací ikona slovenské Quake scény Jocko, který se rozhodl připojit k domácím Neophyte. Zde by se Jocko měl specializovat jak na duelové, tak i týmové zápasy.

Doupě dodává: Stará láska ke hrám nikdy nerezaví

MOŽNÝ KONEC HLTV

Nebýt technologie HLTV, nebylo by možné sledovat online zápasy ve hrách založených na Half-Life. Nyní se ale nad nimi začíná smrákat – jeden z předních poskytovatelů HLTV přenosů, server hltv.org, je opět v problémech. Hlavní potíž je v neúnosných nákladech na provoz, na nichž se největší měrou podepisuje drahá konektivita a stejně tak nutnost inovovat hardware. Per Lambćk, zástupce HLTV, naznačil, že pokud se firmě do 1. března nepodaří najít vhodného strategického partnera, služba bude uložena k ledu.

Doupě dodává: Když nejsou peníze, nadšení nestačí

CO SE DĚJE?

PAN EUROPEAN CHAMPIONSHIP 2006

Máte-li ambice na poli progamingu, jistě vás potěší informace o ohlášení akce nazvané Pan European Championship 2006. Neoficiální mistrovství Evropy v počítačových hrách přebírá štafetu po dvou ročnících akce Euro Cyber Games a plánuje stát se evropskou alternativou k World Cyber Games. Informací k vlastní akci ale bohužel mnoho není. Jisté je pouze jedno – hostitelem prestižního turnaje bude německý veletrh CeBIT, který proběhne na začátku letošního března.

ČESKÝ TÝM V PRVNÍ LIZE STARCRAFTU!

S novým rokem je tu i další ročník World Game Tour Clan League. Jednomu z nejstabilnějších klanů domácí Starcraft scény – týmu Czech Destruction Squad – se tentokrát podařilo probojovat až do první divize. Svůj podíl na tom má úspěšné působení v minulé sezóně, kterou prošel vítězně s pouhou jednou porážkou.

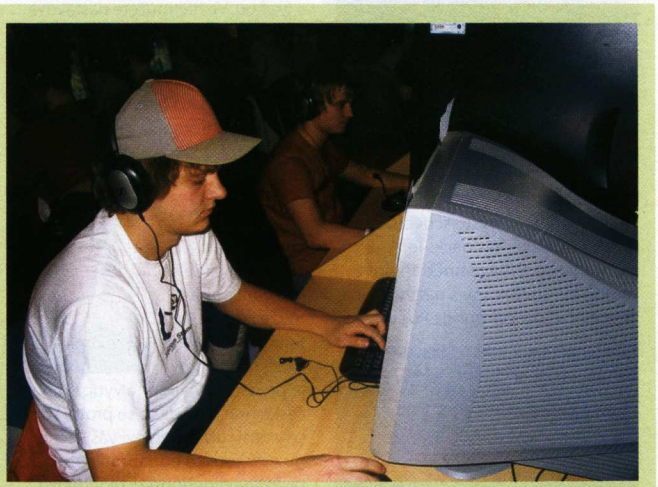
E-SPORTS.CZ SI DÁVÁ PAUZU

Jeden ze dvou domácích serverů orientovaných čistě na progaming, www.e-sports.cz, si dává pauzu na dobu neurčitou. Jeho titulní stránku zdobí pouze informace o připravované verzi, která by podle zainteresovaných lidí měla přinést spoustu radikálních změn oproti dřívějšku. Okamžik opětovného spuštění je však prozatím v nedohlednu.

LIGOVÝ SERVIS

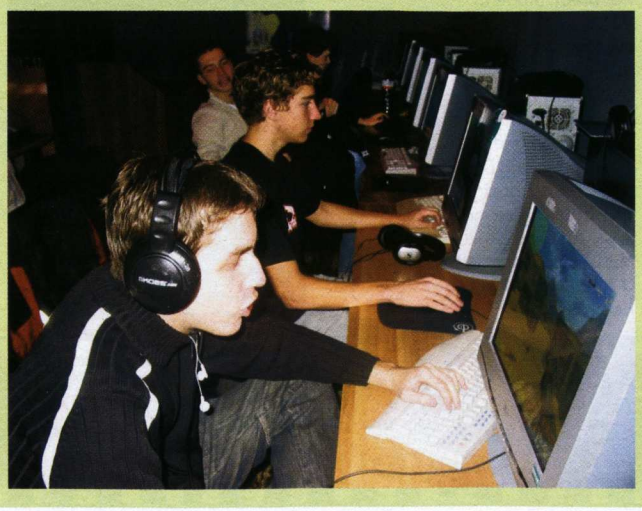
FINÁLE AMD.CS LIGY

Na konci uplynulého roku nám do finále úspěšně doputovala i AMD.CS liga. Do finále se kvalifikovalo osm zkušených týmů, nicméně přímo na místo závěrečných bojů dorazila pouze pětice z nich ve složení MhK, NecroRaisers, Rescue Rangers, SkyRiders a suiciders. Po lítém zápolení v bojích nakonec zvítězili SkyRiders (25 000 Kč), druzí skončili MhK (15 000 Kč) a třetí NecroRaisers (5 000 Kč).



INGAME QUAKE 4 CUP #3

V první polovině prosince proběhl v pořadí již třetí inGame Quake 4 Cup, což je nová celoevropská on-line soutěž v Quake 4. Ve velké konkurenci se podařilo na stupně vítězů probojovat i známému českému hráči s nickem nEph. Intel*krysa. Nad jeho síly byl pouze Němec a-L.MSI|k1ller, který obsadil druhou pozici, a celkový vítěz dignitas\TooGoood z Velké Británie.



CPL WINTER 2005

Letní a zimní Cyber Profesional League se již pomalu stává tradiční událostí, na kterou se sjedou světové špičky ve hře Counter-Strike. Ani tentokrát tomu nebylo jinak. V silné konkurenci se podařilo relativně snadno a bez obtíží zvítězit švédským SK Gaming (18 000 USD). K druhému místu se prostříleli Korejci z klanu Lunatic-Hai (12 600 USD). Třetí pak skončili nepříliš známí Jax Money Crew (8 400 USD). Pro americké publikum byl zklamáním neúspěch týmů Team 3D a compLexity.

Michal Acker, vedoucí sekce CD/DVD
Snowboardák tělem i duší

MARBLE REVOLUTION

Marble Revolution, vítěz prestižní soutěže Series 60 Challenge 2005 v kategorii Best Gaming Application, je zajímavou plošinovkou s důrazem na logické myšlení a trpělivost. Cílem je provést kuličku bludištěm v daném časovém úseku a po cestě sesbírat všechny diamanty. Bit-Side sáhnul po zatím velmi zřídka používaném ovládání pomocí pohybu mobilu – vestavěný fotoaparát snímá scénu a informace o pohybu předává přímo do herního prostředí. Nechybí ani klasické ovládání joystickem. Trojrozměrná grafika je na špičkové úrovni, ve hře je jedenáct rozsáhlých úrovní s vícepatrovou hierarchií, k jejichž zdolání výrobce předurčuje minimálně osm hodin. V labyrintu čekají také různé překážky v podobě ohnivých děr, min či propadající se podlahy, ale i bonusy typu života navíc, nesmrtelnosti nebo prodloužení času. Pomocí děr překonáte prázdná místa, teleporty ovšem bývají zlomyslné.

Hodnocení :· **8,1**

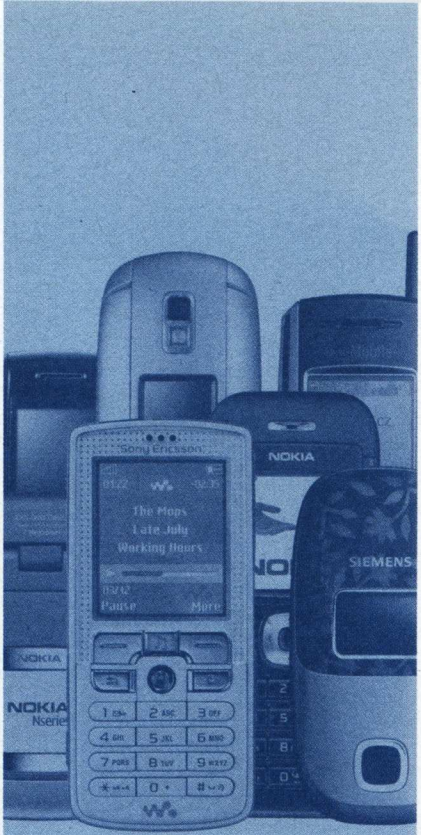
Žánr :· Logická plošinovka
Platforma :· Symbian 6.0
Výrobce :· Bit-Side, www.bit-side.com
Cena :· 90 Kč
Zdroj :· M-Game, www.m-game.cz

TOWNSMEN 3

Nejlepší mobilní strategie se vrací, připravena znovu dobýt srdce všech hráčů, kteří ze všeho nejradši plánují, přemýšlejí a taktizují. Tentokrát se přenesete do nového prostředí malého tropického ostrůvku, jehož jste svrchovaným vládcem. Chcete-li být ovšem úspěšným monarchou, musíte svou říši přivést k dokonale funkčnímu stavu a naplnit všechny potřeby obyvatelstva i královské kasy. Je nutné těžit suroviny, podle potřeby stavět budovy, vhodně nakupovat a prodávat, hlídat počet obyvatel a bohatnout. Oproti už tak skvělému druhému dílu se ještě zlepšila grafika po stránce detailnosti, zvýšila hratelnost a přibyla nová nastavení, např. možnost posunout čas o několik dní dopředu. Suroviny a budovy zůstaly téměř stejné, novou a nejdůležitější stavbou je nyní přístav. Hra je rozdělena na levely, ty se ještě dále dělí na dílčí mise a vše skvěle ladí s příběhem. Opět je použit osvědčený izometrický pohled.

Hodnocení :· **8,4**

Žánr :· Strategie
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Games, www.handygames.com
Cena :· 79 Kč
Zdroj :· Redboss, www.redboss.cz



Mobilní hry

DVD **Vítěz Becher Game, mobilní hru Bech Bubble,** najdete na CD/DVD 01/06

FANTASY WARRIOR 2: EVIL/GOOD

Pokračování akčního erpégéčka Fantasy Warrior přichází s originálním nápadem: v téměř stejném herním enginu si můžete zahrát hned dvě samostatné hry, jež provází stejný nosný příběh, ale různí hlavní hrdinové a směry herní cesty. Ve variantě Good se stanete Rentem, původně válečníkem na straně zla, který nyní bojuje už jen za dobro a spravedlnost. Varianta Evil vás zase vsadí do kůže upíří hraběnky Very, která byla oživena, aby zachránila říši temnot. V obou případech se ale děj postupně zajímavě proplétá, takže určitě neodoláte a vyzkoušíte každou stranu. Čeká vás v nich pestré a velmi rozsáhlé prostředí. Fantasy Warrior 2: Evil/Good je nadprůměrnou RPG akcí, v níž budete lovit zkušenosti a zlaťáky, zvyšovat úrovně svých dovedností, sbírat bonusové předměty a plnit zadané úkoly. To vše v spíše průměrné grafice, ale za asistence vynikajícího příběhu. Hra je navíc kompletně v češtině.

Hodnocení :· **8,2**

Žánr :· Akční RPG
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Digital Chocolate, www.digitalchocolate.com
Cena :· 49 Kč
Zdroj :· T-Mobile, www.t-zones.cz

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Píše se červen 1944. Spojenecké armády se vyloďují v Normandii, aby osvobodily Evropu. Vítejte v prostředí druhé světové války, v níž se zařadíte do řad parašutistického pěšího regimentu Screaming Eagles, výsadkové divize armády Spojených států. Váš cíl je (stejně jako v předchozích verzích pro PC a herní konzole) jediný – přispět k definitivní porážce nacistů. Začnete jako řadový vojáček, který se však rychle propracuje až do přepadového komanda, určeného k závěrečnému útoku na Vůdcův bavorský hrad. To už ale předbíhám. Před vyvrcholením hry musíte projít sedmi bojovými epizodami v sugestivním autentickém válečném enginu. Absolvujete nejkrutější bitvy kopírující skutečné události, budete čelit nečekaným útokům ze všech stran od vojáků, děl, letadel či min, a pochopitelně se neobejdete bez taktiky.

Hodnocení :· **8,4**

Žánr :· Akční
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Gameloft, www.gameloft.com
Cena :· 91 Kč
Zdroj :· Eurotel, games.eurotel.cz

SERENITY

V akčním leteckém simulátoru Serenity povedete kroky, nebo přesněji řečeno let kapitána Malcolma v jeho mezihvězdném bojovém škuneru. Na planetě Miranda se musíte dostat do nitra tajného spiknutí zrádné Aliance a potlačit jej dřív, než se ho banditům podaří dokončit. Hra nabízí možnost výběru akčního nebo tajného módu a podle toho se pak bude odvíjet i zaměření a cíle hry. Buď budete bojovat se všemi loděmi Aliance a čelit útokům ze země i vzduchoprázdna, nebo naopak potají prolétávat kolem nepřátelských lodí tak, abyste zůstali zcela nezpozorováni. Budete muset zabodovat také ve speciálních úrovních, orientovaných převážně na vaši obratnost. Za každou zachráněnou přátelskou loď získáte body, které proměníte za vylepšení vlastní vesmírné lodi.

Hodnocení :· **7,7**

Žánr :· Akční
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· India Games, www.indiagames.com
Cena :· 100 Kč
Zdroj :· Break, www.break.cz

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vášnivý milovník čínských nudli v jakémkoli množství

1984 1989 1994 2000 2004

KOMENTÁŘ

AŽ NA DNO REALITY VE HRÁCH – VIDINA POKROKU, NEBO CHIMÉRA ZATRACENÍ?

MICHAEL STERN,
vedoucí sekce Loading

Když vidím trailery z nejnovějších her pro konzole nové generace, napadá mě otázka, jak dalece jsou vývojáři schopni přiblížit se realitě. Nemám na mysli dosavadní problémy s výkonem herního železa nebo prostorové limitace dané zobrazováním na dvourozměrnou plochu monitoru. Jde především o výkon lidské síly. Málokdo si uvědomí, kolik práce se skrývá za grafikou vybroušenou do toho nejtitěrnějšího detailu, věrnou mimikou obličejů a za každým hyperrealistickým záškubem postavy od zpětného rázu zbraně. Vezměme si jakoukoliv herní postavu. Před několika lety stačilo pospojovat pár kvádrů a vytvořit model o několika desítkách polygonů. Dnes sahají počty do tisíců. A to není všechno. Doba si žádá mapování normál, a tak je nutné tvořit modely v řádech milionů polygonů, které ve hře nakonec ani nejsou použity. A to není řeč o neméně náročném mapování textur, riggingu, skinningu, aplikaci fyziky, atd.

Pokud byl tvůrčí tým v minulosti tvořen řekněme pěti lidmi, dnes jsou to stovky. Práce na veškerých částech moderní hry zkrátka dalece přesahují možnosti garážových týmů složených z party dobrých známých. Bude se v budoucnu brát ohled na efektivitu vývoje a technická stránka ustrne na určitém bodě, nebo budou hry stále realističtější, přičemž je bude schopno produkovat pouze několik nadnárodních megakorporací o tisících zaměstnancích? Už dnes jsme svědky situace, kdy nový malý tým nemá mezi komerční konkurencí šanci. I brněnský Pterodon se drží pod křídly Illusion Softworks jakožto jediné markantní výspy české herní scény.

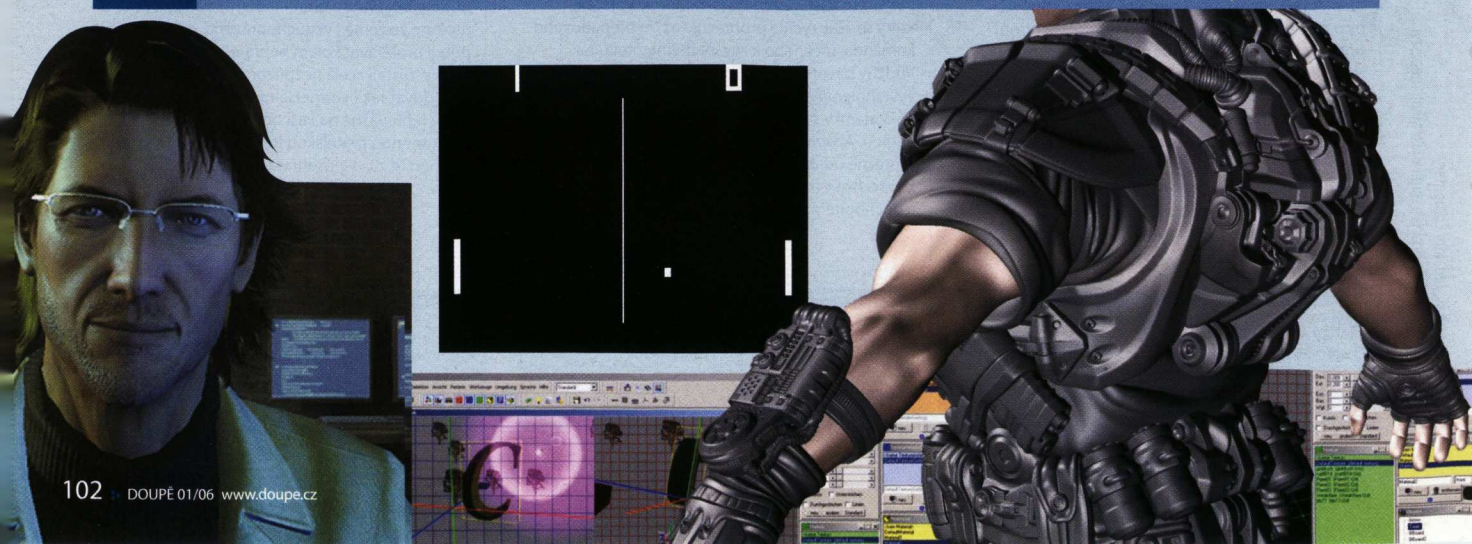
Do jisté míry se však blýská na lepší časy. V pěti lidech již sice hit nejspíš stvořen nebude, ovšem herní scéna si snaží pomoct nástroji automatizujícími řadu úkonů, stejně jako si Henry Ford pomohl výrobní linkou. Licencování prefabrikovaných grafických enginů je již známou praxí. Firma se štědrým vydavatelským mecenášem v zádech nebo zazobaný nezávislý tým (k nimž se dnes počítá prakticky pouze Valve a několik dalších) již nemusejí sami od základů vyvíjet herní kostru, pouze licencují již vyrobenou technologii.

Dnes již nicméně nejde pouze o grafiku. Nástroje typu enginů se začínají úzce specializovat a dále ulehčovat práci. Vezměme si například virtuální stromy. Vytvořit rozsáhlý, realisticky se vlnící les, ve kterém nenajdeme dva stejné buky, není otázkou mravenčí ruční práce. Můžeme licencovat nástroj Speedtree a tvorbu detailní, lesnaté krajiny automatizovat do pár kliknutí pro zadání vstupních údajů. Osamostatňuje se i mimika tváří (engine EmotionFX) a dokonce i slovutná fyzika se rozděluje na simulaci tekutin, nebo tuhých těles. Ačkoliv tyto nástroje mohutně usnadňují práci a dávají punc pokroku nejen grafice, ale i umělé inteligenci, ozvučení a dalším faktorům, stále kladou vysoké nároky na specializaci herních tvůrců, nehledě na jejich pořizovací cenu.

Ve světě her nastává situace podobná filmové produkci. Výdělečné tituly zůstávají ve spárech velkých renomovaných společností typu Warner Bros, New Line Cinema a dalších, zatímco nízkorozpočtové snímky od skutečných nadšenců a mnohdy i mistrů filmu jsou doménou undergroundové tvorby a mezi hlavním proudem se o nich příliš nemluví. O jaké kousky přitom jde! Dočkáme se v budoucnu Herního klubu po vzoru Filmového klubu z České televize, ve kterém budou herní fajnšmekři diskutovat o plně profesionálních hrách nezávislých týmů, kterým ale nulový marketing a chybějící hypermoderní technologie neumožnily průlom na světové trhy?

Vraťme se ale k otázce technického pokroku. Vyjma lidského faktoru je zde také faktor časový. Doba potřebná na vývoj hry, která posune grafiku zase o kus dále, se rok od roku prodlužuje. Není náhodou, že tituly, jejichž pokračování vychází pravidelně každý rok (například série Prince of Persia) se podobají svým starším dílům jako vejce vejci; pokrok v grafice je minimální. Dvanáct měsíců je jednoduše krátká doba na překopání celého enginu a všechen čas jen tak tak vystačí na tvorbu nových úrovní, případně přidání několika nápadů navrch. Každoroční evergreen Splinter Cell vypadal ve svém posledním pokračování Chaos Theory alespoň trochu inovativně, protože na něm pracoval separátní tým dva roky již od vydání prvního dílu. Bude zajímavé sledovat, zda se v budoucnu dočkáme pravidelného přídělu titulů, které však budou stále ve stejné grafice, nicméně nabídnou prověřenou hratelnost. Nebo budeme čekat na Doom 4 a Unreal 5 i několik desetiletí? Proč ne? Přinesou přece reálné ukapávání krve z opravdově se chovajících šrámů, přičemž prdění pekelných démonů bude věrně ovlivňovat své okolí a půjde zapálit plamenometem! A že herní koncept a příběh bude zastaralý, protože vydavatel ušetřil na scénáristech, aby zaplatil stohlavé skvadrony grafiků a programátorů? To je jen detail a vizitka neodvratného pokroku.

> Dočkáme se v budoucnu Herního klubu po vzoru Filmového klubu z České televize, ve kterém budou herní fajnšmekři diskutovat o plně profesionálních hrách nezávislých týmů?



TRANSPORT TYCOON DELUXE

Nemuseli jste mít strejdu výpravčím, dědu bývalým řidičem autobusu a sestru letušku, abyste se v devadesátých letech živě zajímali o kapacitu dopravních prostředků. Stačilo mít jediné – Transport Tycoon Deluxe, hru, která vás usadila do křesla ředitele dopravní společnosti a nepustila z něj několik dní, týdnů až měsíců.

Žánr Dopravní magnát
Rok vydání 1995
Platforma PC
Cena Zdarma (fanouškovská edice)

- hratelnost, letadla, lodě, vlaky, autobusy, historický vývoj
- prim hrála doprava mezi dvěma místy, chyběly tramvaje

THEME HOSPITAL

Máte z doktorů husí kůži? Smrdí vám dezinfekce? I přesto může být Theme Hospital váš favorit. Budování nemocnice, která léčí bizarní choroby typu nafouknutá hlava či neviditelnost, totiž nebylo jen nabité humorem, ale také propracovaným ekonomickým modelem.

Žánr Simulátor bizarní nemocnice
Rok vydání 1997
Platforma PC
Cena Bazar

- starost o nemocnici od A do Z, humor, propracovanost
- pacienti zvracející na čerstvě vycíděnou podlahu

SIMCITY 4

Budovatelé, plánovači, inženýři! Představujeme vám pravý pozemský virtuální ráj. Produkt s názvem SimCity, který vám umožní splnit si všechna přání o tom, jak má vypadat moderní velkoměsto. Stavějte, řešte problémy obyvatel a vytvořte město svých snů!

Žánr Stavba velkoměsta
Rok vydání 2003
Platforma PC
Cena 449 Kč

- komplexní starost o město, obří mapy
- nejsou zahrnuty všechny aspekty

Hráčův rádce

Budovatelské strategie

Peníze nejsou vše. Pokud jich ale máte víc, není to na škodu. Můžete si koupit vilu v přímořském letovisku (případně rovnou celé letovisko), vybudovat si zábavní park svých snů nebo myslet na budoucnost a investovat do rozvíjející firmy. Peníze ale opravdu nejsou všechno. Zmíněné aktivity můžete levně zažít z pohodlí vlastního počítače, prostřednictvím některé z povedených ekonomických strategií.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Investice do zábavy je vždy rizikovou záležitostí. RollerCoaster Tycoonu se ale povedla. Skvělá série vám umožní od základů vytvářet velký zábavní park plný atrakcí a pak se v něm volně procházet. Na rozdíl od prvních dílů disponuje trojka 3D grafikou.

Žánr Tvorba zábavního parku
Rok vydání 2004
Platforma PC
Cena 799 Kč

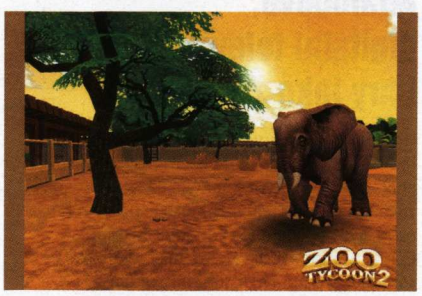
- množství různých staveb, možnost se při jejich tvorbě vyřádit
- jednoduchá kampaň

TROPICO

Pokud se vám zdá řízení obyčejné firmy jako výsměch vašim schopnostem a směřujete více do politiky, zastavte se před kandidaturou na poslance u hry Tropico. Skvělá simulace jedné postkoloniální republiky otestuje vaše politicko-ekonomické schopnosti.

Žánr Banánová republika
Rok vydání 2001
Platforma PC
Cena Bazar

- skvělá atmosféra, hora herních možností
- složitost



ZOO TYCOON 2

Hodiny biologie zábavnou formou? I tak by se dal charakterizovat další z řady úspěšnějších tycoonů. Staráte se o obří zoologickou zahradu plnou zvířat s odlišnými přáními, co se týče ideálního místa k životu. Skloubit jejich požadavky s touhami návštěvníků není často jednoduché.

Žánr Zoologická zahrada
Rok vydání 2004
Platforma PC, Java
Cena 899 Kč

- poučení o zvířatech zábavnou formou, mnoho druhů
- ne tak komplexní

HARDWARE NEWS

Hudba pro agenty

Hodinky s MP3 přehrávačem nejsou žádnou novinkou. Firma Skullcandy však šla ještě dál a kromě vestaveného přehrávače hudby s kapacitou 128–1 024 MB přidala do svých hodinek MacGyver MP3 Watch také záznamník zvuku. To je určitě zajímavý pokus, jak si opět vydobýt pozici na trhu, z nějž výraznou část svými časovými funkcemi ukously mobily.

hodinky s audio záznamníkem Skullcandy MacGyver MP3 Watch
cena od 170 USD (4 188 Kč) za 256MB verzi
www.skullcandy.com

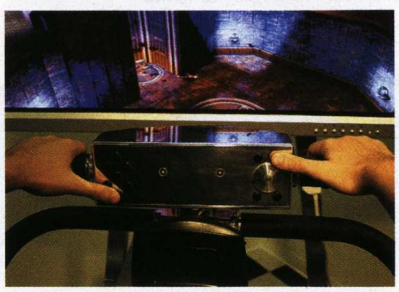
Chcete doma Tarantuli?

Tarantule nemusí být jen obrovský, chlupatý a jedovatý pavouk. V podání Razeru se jedná o výbornou herní klávesnici se 116 tlačítky, z nichž je 95 programovatelných. Je vybavena velkým OLED displejem s rozlišením 256 × 64 bodů, na němž rovnou uvidíte údaje z her, např. zvolenou zbraň, úroveň, počet životů apod. Užitečné údaje nabídne i pro kancelářské prostředí, navíc je modře podsvětlena. Na jejím těle našel místo i USB port a audiokonektory.

herní klávesnice Razer Tarantula
předpokládaná cena 3 500 Kč
www.razerzone.com

Jak vychovat z hráčů sportovce

U hraní počítačových her se prý leniví a kondice počítačových hráčů nestojí za nic. Možná ano, ale jen do doby, než si domů pořídí speciální herní ovladač GameRunner. S ním si vychutnáte 3D akční hry, ale zároveň zaběháte – tvoří jej totiž nejen gamepad, ale také běžecký trenažér. Pokud chcete, aby vaše postava ve hře utíkala, budete se muset rozběhnout také, pohyb do stran a střelbu už (naštěstí) zajistí klasický ruční ovladač.



herní zařízení GameRunner
cena 500 USD (12 319 Kč)
www.fpgamerunner.com

Analogová, digitální televize i hry jako z praku

Hned dvěma tunery je vybavena nová grafika řady All-in-Wonder. Bude tak možný příjem analogové i (u nás už konečně naostro provozované) digitální televize. Karta je připravena na provoz v systémech Windows XP Media Center Edition, dodáván je k ní i praktický software pro úpravu fotografií a videa od Adobe. Evropská verze bude vybavena nejpoužívanějším konektorem pro propojení s televizí, tedy SCARTem. O rychlost i těch nejnáročnějších her se s Radeonem nové generace bát nemusíte.

grafická a TV karta ATI All-in-Wonder Radeon X1800 XL
cena 509 USD (12 695 Kč)
www.ati.com

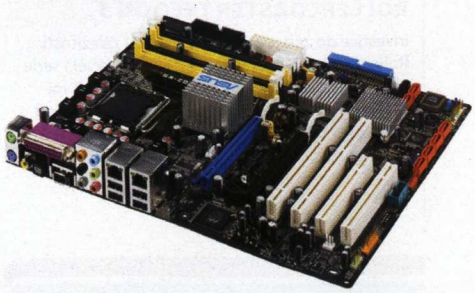
Dvouhlavý obrněnec

Dvojice grafických čipů GeForce 7800 GT slibuje vysoký výkon, ovšem za cenu velmi rozměrné karty, která navíc vyžaduje adaptér pro přímé napájení ze sítě. Limitovaná série má pouze 2 000 kusů (Doupě získalo už ten s pořadovým číslem 11), a tak jde skutečně o grafiku pro nadšence. Přestože karta dovoluje provoz v SLI režimu (přes 11 000 bodů v testu 3DMark05), zabere v počítači hned dvě pozice, a mnoho místa s ní tak neušetříte.

grafická karta Asus Dual GeForce 7800 GT 512 MB
cena 615 GBP (30 648 Kč)
www.asus.cz

Základní deska pro hlavní nádraží

Společnost Asus uvádí novou řadu výkonných základních desek Main Station, určených pro pracovní stanice. První z modelů je založen na čipové sadě Intel 975X, a tím pádem plně podporuje dvoujádrové procesory. Výbava dvojicí grafických slotů dovoluje využít technologii CrossFire. Kromě výjimečné výbavy je deska zajímavá také svou tichou koncepcí. K ní patří osmifázové napájení i pasivní chlazení severního můstku.



základní deska Asus P5WDG2-WS
předpokládaná cena 8 000 Kč
www.asus.cz

ATI BOJUJE O SRDCE HRÁČŮ

NOVÉ RADEONY CHTĚJÍ OVLÁDNOUT SVĚT PC I KONZOLÍ

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Redakční krotitel divokých grafických karet

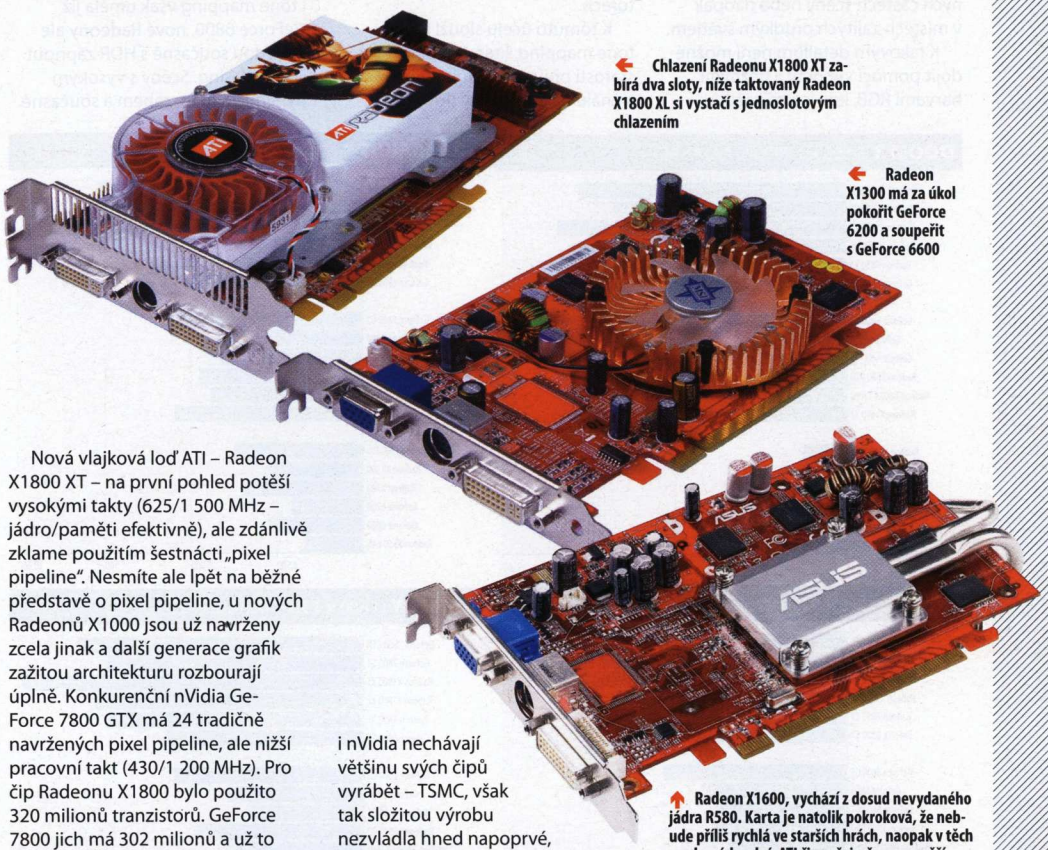
ATI nás ještě na sklonku roku 2005 zahrnula neuvěřitelným počtem novinek: grafické jádro Xenos v Xboxu 360, Radeony X1300, X1600, X1800, zprávy o nových X1900… Ale nebojte se, s námi se v hardwarové džungli neztratíte.

Když ATI v létě roku 2002 uvedla Radeon 9700 Pro, bylo to jako blesk z čistého nebe. Karta předčila tehdejší i příští generaci karet nVidie (GeForce 4 a FX) a k tomu se firma rychle vymanila z pozice výrobce dobrých karet s mizernými ovladači. Následovaly další generace Radeonů s označením 9800, X800 a X850, které byly sice stále rychlejší, po technologické stránce byly však víceméně stejné po celé tři roky.

Naopak nVidia jako by se poučila z fiaska s GeForce FX a mezitím zapracovala na technologicky velmi pokročilé GeForce 6800 a o rok později na jejím mírném vylepšení v podobě GeForce 7800. A najednou bylo vše obráceně – zastaralý a pomalejší hardware měla poprvé po letech ATI.

BOJ O TRŮN

Kanaďané však na vavřínech naštěstí neusnuli úplně a pilně pracovali na převratném grafickém jádru pro Xbox 360 (více v boxíku). O něco později uvedené Radeony pro PC, jež ATI označila jako sérii X1000, nejsou sice tak pokrokové jako Xenos, ale skok z předchozích Radeonů série X800 a X850 je obrovský.



Chlazení Radeonu X1800 XT zabírá dva sloty, níže taktovaný Radeon X1800 XL si vystačí s jednoslotovým chlazením

Radeon X1300 má za úkol pokořit GeForce 6200 a soupeřit s GeForce 6600

Radeon X1600, vychází z dosud nevydaného jádra R580. Karta je natolik pokroková, že nebude příliš rychlá ve starších hrách, naopak v těch moderních oslní. ATI čipu zřejmě moc nevěří, a tak už je nachystán nástupce – X1700 – s dvojnásobkem všech prováděcích jednotek

Nová vlajková loď ATI – Radeon X1800 XT – na první pohled potěší vysokými takty (625/1 500 MHz – jádro/paměti efektivně), ale zdánlivě zklame použitím šestnácti „pixel pipeline". Nesmíte ale lpět na běžné představě o pixel pipeline, u nových Radeonů X1000 jsou už navrženy zcela jinak a další generace grafik zažitou architekturu rozbourají úplně. Konkurenční nVidia GeForce 7800 GTX má 24 tradičně navržených pixel pipeline, ale nižší pracovní takt (430/1 200 MHz). Pro čip Radeonu X1800 bylo použito 320 milionů tranzistorů. GeForce 7800 jich má 302 milionů a už to je víc, než mají všechny procesory a grafické čipy v dnešních herních konzolích dohromady. Bylo proto třeba přejít na nový 90nm výrobní proces, jen menší velikost tranzistorů mohla dovolit tak hustou integraci. Továrna, kde si ATI i nVidia nechávají většinu svých čipů vyrábět – TSMC, však tak složitou výrobu nezvládla hned napoprvé, a i proto jste na nové Radeony museli čekat tak dlouho.

SHADERY 3.0 UMÍ UŽ I ATI

Kanaďané nenechali v čipu tranzistor na tranzistoru a zcela přetvořili jak práci jednotek pro zpracování pixelů, tak paměťový řadič. Pixel shader procesory a texturovací jednotky už pracují odděleně a nad jejich činností bdí nová jednotka (shader dispatch procesor), která rozděluje práci na malá vlákna po několika pixelech a stará se tak, aby doba případné nečinnosti pixel shader procesorů byla co nejmenší.

Sběrnice Radeonu X1800 je sice stále 256b, ale uvnitř procesoru tepe úplně nová 512b kruhová sběrnice (ring bus), kterou řídí řadič v jejím středu. Data proudí po 256b dálnici v obou směrech a v kruhu, řadič pak zajišťuje, aby byl požadavek čtení nebo zápisu kterékoliv části grafického čipu vyřízen co nejrychleji (po nejkratší cestě).

ATI do Radeonů X1000 poprvé zabudovala podporu shader modelu 3.0. Přínosy pokročilé programovatelnosti prováděcích jednotek pro pixely si můžete už teď vychutnat například ve hrách Splinter Cell: Chaos Theory (měkké stíny, plasticky působící povrch stěny apod.) nebo Far Cry. Společnost nVidia podporovala shader model 3.0 už více než rok v celé řadě karet GeForce 6, a tak bylo pro ATI doslova nutností podporu do nových čipů zahrnout také.

KROK ZA KROKEM K FILMOVÉ KVALITĚ

Požadavkem shader modelu 3.0 je vysoká přesnost výpočtů po celé grafické pipeline, což umožňuje podporovat formáty pro tzv. HDR – High Dynamic Range. S tímto

ŠPIČKA LEDOVCE ANEB KARTY DO RECENZÍ

	Radeon X1800 XT „PE"	GeForce 7800 GTX 512 MB
Jádro	R520	G70
Výrobní proces [nm]	90	110
Počet tranzistorů	320 milionů	302 milionů
Takt čipu [MHz]	700	550
Takt pamětí [MHz]	1 600	1 700
Paměťová sběrnice [b]	256	256
Počet vertex shaderů	8	8
Počet pixel shaderů	16	24
Textur/pixelů/Z-vzorků za takt	16/16/16	24/16/32
Shader model	3.0	3.0
Cenová hladina [Kč]	19 000	21 000

NEJRYCHLEJŠÍ GRAFICKÉ KARTY

	Radeon X1800 XT	Radeon X1800 XL	Radeon X850 XT PE	GeForce 7800 GTX	GeForce 7800 GT	GeForce 6800 Ultra
Jádro	R520	R520	R480	G70	G70	NV40
Výrobní proces [nm]	90	90	130 low-k	110	110	130
Počet tranzistorů	320 milionů	320 milionů	160 milionů	302 milionů	302 milionů	222 milionů
Takt čipu [MHz]	625	500	540	430	400	400
Takt pamětí [MHz]	1 500	1 000	1 180	1 200	1 000	1 100
Paměťová sběrnice [b]	256	256	256	256	256	256
Počet vertex shaderů	8	8	6	8	7	6
Počet pixel shaderů	16	16	16	24	20	16
Textur/pixelů/Z-vzorků za takt	16/16/16	16/16/16	16/16/16	24/16/32	20/16/32	16/16/32
Shader model	3.0	3.0	2.0	3.0	3.0	3.0
Cenová hladina [Kč]	15 500	10 000	15 000	14 000	10 000	11 000

www2.ati.com/multimedia/radeonx1k/ATI-Demo-ToyShop-v1.1.zip

označením, česky znamenajícím vysoký dynamický rozsah, se budete ve hrách setkávat stále častěji. Vysoký rozsah v tomto případě barevných odstínů jednotlivých pixelů je nutný především tam, kde je potřeba rozeznat detaily ve stinných částech scény nebo naopak v místech zalitých prudkým světlem.

K takovým detailům není možné dojít pomocí výpočtů s běžnými barvami RGB, kde je pro každou složku použito osm bitů a pro kanál alfa pak dalších osm bitů. Místo celkových 32 b mohou současné grafické čipy počítat s 32 b pro každou složku (celkem 128 b) a nastává jiný problém – jak zobrazit tyto barvy na současných monitorech.

K tomuto účelu slouží funkce tone mapping, kterou má na starosti převodník digitálního signálu na analogový (RAMDAC) a která přizpůsobí výstup z čipu možnostem monitoru. Algoritmy tone mappingu se mohou lišit podle výrobce, některé z nich si můžete prostudovat na adrese **en.wikipedia.org/wiki/Tone_mapping**. Shader model 3.0, HDR i tone mapping však uměla již GeForce 6800, nové Radeony ale dovedou současně s HDR zapnout i anti-aliasing. Scény s vysokým dynamickým rozsahem a současně s vyhlazenými hranami jsou dalším krokem k tomu, abyste už těžko rozeznali film a rendering v reálném čase.

ATI vše podtrhuje přidáním nového kvalitního režimu anizotropního filtrování pro všechny Radeony série X1000 a přidáním adaptivního anti-aliasingu do ovladačů. Ten tedy můžete zapnout i na Radeonech předchozí generace a ATI se v tomto případě opět dotahuje na nVidii, která uvedla transparentní anti-aliasing u GeForce 7800. Obě různě nazvané technologie dělají v podstatě to stejné – poradí si i s průhlednými (alfa) texturami, které se používají například pro zobrazení listů stromů nebo drátěného plotu.

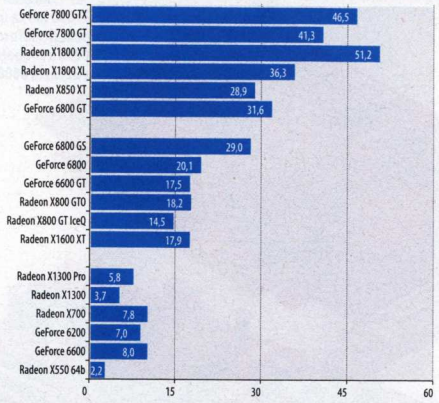
:- NEJEN HRAMI ŽIV JE ČLOVĚK

I nejlevnější z nových Radeonů – X1300 – bude mít dost síly na to, aby zaručil hladký chod další novinky ATI, zastřešené pod názvem Avivo. Avivo kompletně přebírá funkce pro zachytávání, zpracování a zobrazení videa. Nejvýznamnější vylepšení by se dala shrnout v následujících bodech:

- kromě kodeku do MPEG-2 hardwarově akcelerované kódování do H.264
- akcelerace přehrávání H.264
- účinnější barevná gamma korekce
- automatická kontrola síly (resp. zisku) signálu při zachytávání, 12b D/A převodníky
- aplikace filtrů, které dokážou rozdělit video a audio složky, jsou-li posílány dohromady
- hardwarově akcelerované odstranění šumu

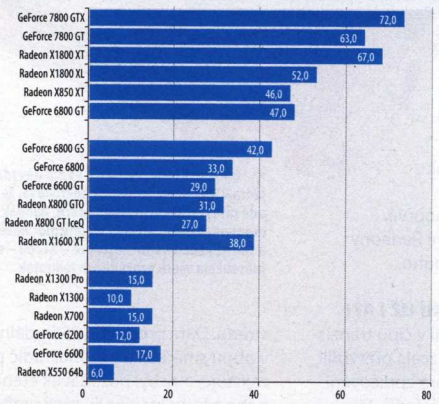
Nejdůležitější je přitom právě přímá hardwarová podpora pro H.264, formát vysoce kvalitního videa, který se bude používat na discích Blu-ray a HD-DVD. Hardwarová akcelerace, která při přehrávání

DOOM 3 (1 600 × 1 200, 4× AA, 8× AF)

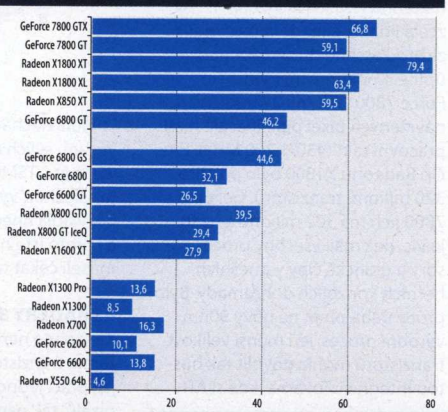


3DMARK05 (1 024 × 768)

F.E.A.R (1 280 × 960)



FAR CRY (1 600 × 1 200, 4× AA, 8× AF)

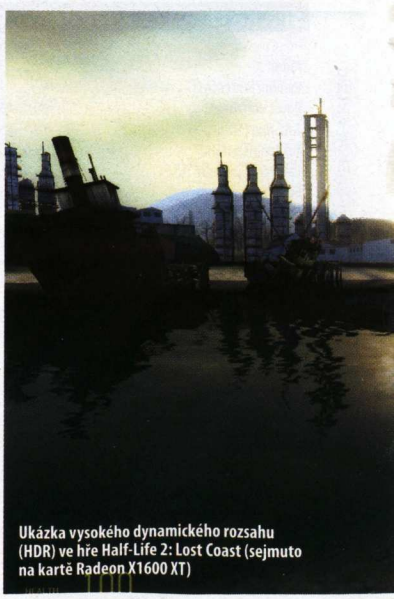


STŘEDNÍ TŘÍDA GRAFICKÝCH KARET

	Radeon X1600 XT	Radeon X1600 Pro	Radeon X800 GTO	GeForce 6800 GS	GeForce 6800	GeForce 6600 GT
Jádro	RV530	RV530	R480	NV42	NV40	NV43
Výrobní proces [nm]	90	90	130 low-k	130	130	110
Počet tranzistorů	157 milionů	157 milionů	160 milionů	190 milionů	222 milionů	143 milionů
Takt čipu [MHz]	590	500	400	425	325	500
Takt pamětí [MHz]	1 400	780	980	1 000	700	1 000
Paměťová sběrnice [b]	128	128	256	256	256	128
Počet vertex shaderů	5	5	6	5	5	3
Počet pixel shaderů	12	12	12	12	12	8
Textur/pixelů/Z-vzorků za takt	4/4/8	4/4/8	12/12/12	12/12/24	12/12/24	8/4/8
Shader model	3.0	3.0	2.0	3.0	3.0	3.0
Cenová hladina [Kč]	5 500	4 000	5 300	6 700	5 700	4 200

LEVNÉ GRAFICKÉ KARTY

	Radeon X1300 Pro	Radeon X1300	Radeon X700	Radeon X550	GeForce 6600	GeForce 6200
Jádro	RV515	RV515	RV410	RV370	NV43	NV44
Výrobní proces [nm]	90	90	110	110	110	110
Počet tranzistorů	100 milionů	100 milionů	120 milionů	77 milionů	143 milionů	80 milionů
Takt čipu [MHz]	600	450	400	400	300	300
Takt pamětí [MHz]	800	500	700	500	550	550
Paměťová sběrnice [b]	128	128	128	128	128	128
Počet vertex shaderů	2	2	6	2	3	3
Počet pixel shaderů	4	4	8	4	8	4
Textur/pixelů/Z-vzorků za takt	4/4/4	4/4/4	8/8/8	4/4/4	8/4/8	4/2/4
Shader model	3.0	3.0	2.0	2.0	3.0	3.0
Cenová hladina [Kč]	3 200	2 500	3 000	2 000	3 100	2 700



Ukázka vysokého dynamického rozsahu (HDR) ve hře Half-Life 2: Lost Coast (sejmuto na kartě Radeon X1600 XT)

MINISLOVNÍČEK POJMŮ

Anizotropní filtrování – nejdokonalejší způsob filtrování textur, při němž se počítá s perspektivou a není stejné pro všechny směry v prostoru (není izotropní).
Pipeline – řetězec instrukcí nebo algoritmů, často zabudován v hardwaru jako série prováděcích jednotek.
Pixel – obrazový bod, daný souřadnicemi a barvou.
Pixel shader – programový kód měnící pixely, dnes přeneseně i prováděcí jednotky v grafických čipech. Díky plné programovatelnosti lze pomocí něj dosáhnout velmi pěkných efektů.
Textura – vlastnost popisující povrch těles. V počítačové grafice typicky obrázek, který je nanesen na objekt (např. obrázek dřeva na desku stolu).
Texturovací jednotka – prováděcí jednotka v grafickém čipu, která přiřazuje pixelu texel (bod textury) a tím se podílí na výsledné (zobrazené) barvě pixelu.
Vertex – vrchol polygonu, daný souřadnicemi a barvou.
Vertex Shader – programový kód měnící vertexy, dnes přeneseně i prováděcí jednotky v grafických čipech. Provádí veškeré výpočty geometrie (transformace, ořezání, osvětlení), které sice může počítat i procesor, ale se zpomalením.

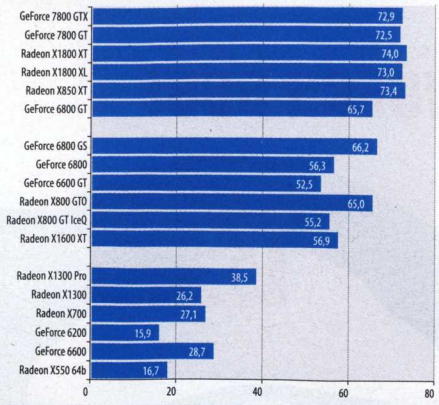
H.264 videa (zkuste například trailery Letopisů Narnie na stránce **www.apple.com/trailers/disney/thechroniclesofnarnia/hd**) odebere procesoru až polovinu zátěže, už v současných ovladačích funguje, s Radonem X1300 do rozlišení 576p, s X1600 pak do 720p a X1800 by měly zvládnout i akceleraci 1080p. Na zvýšení těchto limitů se údajně pracuje.

Velice šikovné může být také zapojení grafického čipu do kódování videa, což využijete třeba při převodu DVD do DivX či WMV9 anebo při zachytávání videa přímo do MPEG-4. ATI vydala nástroj Avivo Transcode (**video1.bit-tech.net/AvivoVideo-Converter1_12.rar**), jehož beta verze je sice

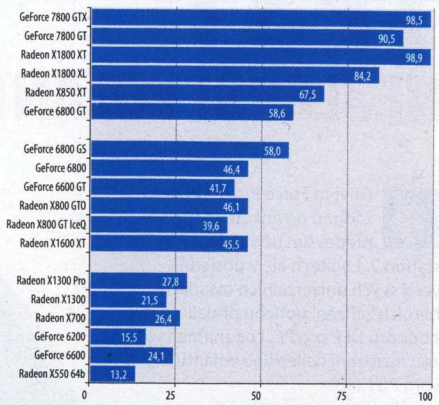
asi pětkrát rychlejší (!) než běžné kodeky, ale nakonec se ukázalo, že nepoužívá grafické jádro, ale jen procesor. Zkusit si ji tedy může jakýkoliv majitel Radeonu generace DX9 (od Radeonu 9500 výše), možná bude fungovat i na jiných kartách, pokud máte v systému alespoň nainstalovány ovladače ATI Catalyst.

ATI vhodila rukavici, její zvednutí je na nVidii. Ta se však podle všeho bude dále soustředit hlavně na herní výkon a v půli roku 2006 uvede novou generaci G80, která už má podporovat shader model 4.0, tedy verzi obsaženou v nových Windows Vista.

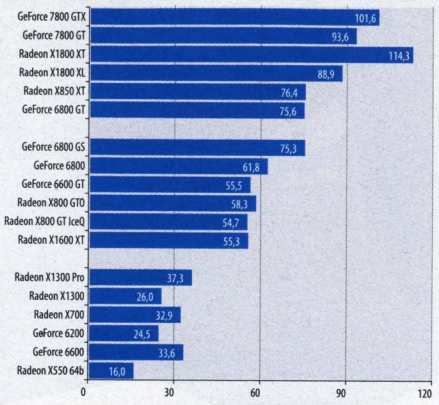
HALF-LIFE 2 (1 280 × 1 024, 4× AA, 8× AF)



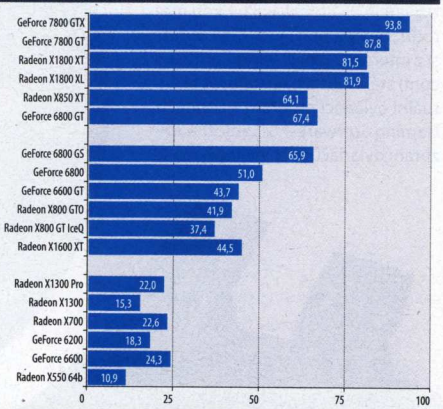
BATTLEFIELD 2 (1 280 × 1 024)



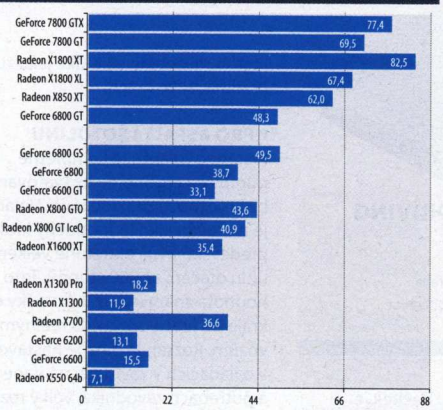
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL (1 280 × 1 024)



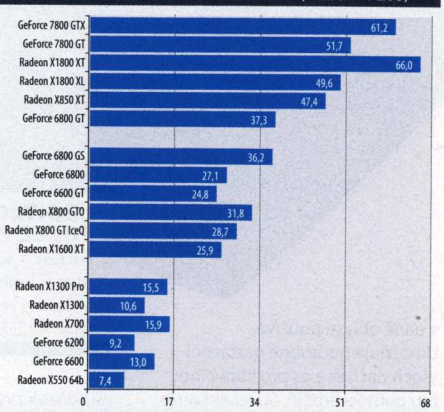
CHRONICLES OF RIDDICK (1 280 × 1 024)



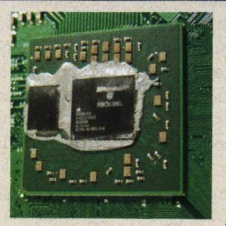
RICHARD BURNS RALLY (1 280 × 1 024, 4× AA, 8× AF)



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (1 600 × 1 200)



GRAFIKA V XBOX 360



Konzoloví hráči dosud trpěli běžnými televizory a omezenými detaily, ale svůj dýchavičný hardware už mohou směle začít nahrazovat novým.
Xbox 360 je poháněn právě čipem od ATI (Xenos nebo také C1), který má s novou generací Radeonů pro osobní počítače nemálo společného. Ve skutečnosti je se svým návrhem mnohem pokrokovější, protože není svázán se současnou architekturou PC.

Jádro Xenosu spolupracuje s 10 MB eDRAM (superrychlá paměť přímo na tištěném spoji čipu) a díky tomu je například možné, aby ve všech hrách byl zapnut 4× anti-aliasing, aniž by to mělo významný negativní dopad na výkon (můžete se setkat s anglickým termínem FSAA4Free, který samozřejmě ještě není splněn doslova). Uvnitř samotného jádra už nejsou žádné vertexové a pixelové pipeline, jak je znáte, ale 48 aritmeticko-logických jednotek, které zpracovávají jak vertex, tak pixel shader kód.
Parametry Xenosu by se daly shrnout takto: Takt jádra: 500 MHz, takt pamětí efektivně: 1 400 MHz, paměťová sběrnice: 128b DDR, velikost paměti: 512 MB (systémová, sdílená) + 10 MB eDRAM, počet ALU pro vertex i pixel shader kód: 48, počet texturovacích jednotek: 16

TEST:
NEJLEPŠÍ VOLANT VŠECH DOB!

www.logitech.com ■ www.wingmanteam.com

Driving Force Pro (DFP) není žádnou novinkou, známý je především uživatelům Playstation 2. Logitech ale v poslední verzi svých univerzálních ovladačů herních zařízení potichu přidali podporu DFP pro PC, což znamená znovuzrození nejlepšího volantu i pro PC hráče.

> Tvar i funkce jsou zaměřeny na maximální kontrolu a reálnost

INSTALACE HRAČKOU

Uživatelé PS2 použijí klasickou metodu „zapoj a hraj", pro PC je dobré si z internetu (www.wingmanteam.com) stáhnout a nainstalovat aktuální ovládací program – Logitech Gaming Software 4.6. Samotné rozhraní ovladačů je to nejlepší, co se v dané oblasti používá. Umožňuje podrobné nastavení všech tlačítek a os pro libovolnou hru pomocí profilů. Specialitkou je i individuální nastavení síly zpětné vazby a odporu volantu pro jednotlivé hry, což podtrhuje jejich pomyslnou dokonalost. Kuriózní je kalibrace volantu, která se v praxi projevuje jako otočení od kraje po kraj. Poměrně dlouhý proces následuje po každém připojení nebo startu počítače.

DFP své PS2 kořeny nezapře, a proto jsou všechna tlačítka označena symboly, jak bývá na konzolí zvykem. Tlačítek je dostupné požehnané množství a vystačíte si s nimi v jakékoliv hře, i když ne všechna jsou k dispozici při závodění. Výhodou je i přítomnost digitálního směrového ovladače, který je vhodný pro rozhlížení z vozu. Standardem jsou tlačítka na vnitřní straně volantu, která mnozí s oblibou používají pro řazení rychlostí. Pro ty klasičtěji zaměřené je přítomna krátká řadící páka na pravé straně základny volantu, kterou můžete využít také jako ruční brzdu v rallye hrách.

LOGITECH DRIVING FORCE PRO
produkt volant
zdroj Logitech, Praha
kontakt www.logitech.cz
cena 2 763 Kč

připojení: USB • počet tlačítek: 10 + řadící páka + tlačítka pod volantem • počet programovatelných tlačítek: 14 • směrový ovladač: 4 směrný • pedály: oddělené osy • řazení rychlostí: páčky pod volantem nebo řadící páka vpravo • Force Feedback: ano • uchycení: dvoubodové • podporované operační systémy PC: Windows 98 a vyšší • podporované konzole: PS2 • napájení: externí adaptér

PRO ASFALT I ŠOTOLINU

Prstenec volantu je kompletně gumový a ergonomicky tvarovaný bez možnosti proklouznutí. Volant je tvarován jako jednoduchý kruh především kvůli extrémně velkému úhlu otáčení až 900 stupňů. Tato hodnota znamená až 2,5 otáčky od kraje po kraj a odpovídá reálným vozům. Rozsah je možné nastavovat v ovladačích v závislosti na dané hře a potřebách závodníka, velký rozsah je vhodný pro závody zakládající si na maximální reálnosti, jako je Live for Speed nebo Richard Burns Rally. Pedály jsou pouze plastové, ale dobře tvarované s velkou základnou pro nohy. Sedí na koberci i na jiných typech podlahy a nepohybují se. Značnou výhodou je i možnost nastavení oddělených os pro oba pedály.

Logitech MOMO Racing	Logitech Driving Force Pro	Thrustmaster Rallye GT Pro
3 374 Kč	2 763 Kč	2 735 Kč

▲ Kvalitní provedení
Rozsah otáčení
Nastavení ovladačů a profily pro hry
Pro PS2 a PC
Velké a pohodlné pedály

▼ Některá tlačítka hůře dostupná
Slabší pevnost uchycení ke stolu
Nutnost stáhnout ovladače z internetu
Tvar a umístění tlačítek řazení pod Volantem

Vybavení 10
Vlastnosti 8,4
Ergonomie 9
Software 7,5

celkové hodnocení **8,9**

Celkový dojem z konstrukce a provedení volantu je výborný. Žádná část nevrže, nemá vůli nebo jiné nedostatky. Uložení volantu je pevné a podle zkušeností dlouhodobějších uživatelů i kvalitní. Drobnou výtku bych směroval k uchycení volantu na stůl, které je pouze dvoubodové a po určité době jej musíte dotahovat. Na druhou stranu umožňuje montáž téměř na všechny druhy stolů, protože nemá velké nároky na prostor pod deskou.

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Snaží se stíhat úplně všechno. Je známý tím, že nakonec nic nestíhá

GIGABYTE 3D GALAXY GH-WIU01

VYPLATÍ SE VODNÍ CHLAZENÍ PROCESORU?

Základním úkolem jakéhokoliv druhu chlazení v počítači je co nejrychlejší a nejefektivnější odvod tepla od místa jeho vzniku. Nejklasičtější metodou jsou standardní vzduchové chladiče, které se vždy skládají ze dvou částí – pasivu a větráku. Samotný pasiv se přímo dotýká chlazeného čipu (procesoru, grafického jádra, čipové sady) a rozvádí teplo, které produkuje čip, do větší plochy ochlazované proudem vzduchu z větráku. Krušné chvíle nastávají, když je tepla příliš mnoho a klasické pasivy jej už nedokážou efektivně rozvádět při zachování rozumných rozměrů.

PEKELNÉ VEDRO

V této prekérní situaci přichází na pomoc vodní chlazení. Voda je totiž mnohem lepší vodič tepla než vzduch a zároveň má řádově vyšší tepelnou kapacitu. Obě tyto vlastnosti lze velmi jednoduše využít k chlazení, když uzavřeným okruhem obíhá určité množství chladící kapaliny, a vede tak teplo. Ve speciálním bloku (většinou z mědi), který je umístěn na chlazeném čipu, se teplo nabírá (ohřívá se) a v tzv. radiátoru se zase odevzdává do prostoru (ochlazuje). Obě tyto nejdůležitější součásti vodního chlazení jsou zkonstruovány právě pro tento účel a většinou jsou řádově efektivnější a účinnější než výkonné vzduchové chladiče.

Možná se vám zdá „vodník" nebezpečný nebo příliš složitý. Dnes je však na trhu velké množství různých sériově vyráběných chlazení, která nejsou drahá ani složitá nebo technologicky náročná. Zářivým příkladem kvalitního a výkonného komerčního vodníka je nejnovějšího model od firmy Gigabyte s názvem 3D Galaxy.

VESMÍRNÝ MRÁZ

Produktů zaměřených na chlazení z produkce Gigabyte není mnoho, ale všechny jsou výjimečné. Ke vzduchovým chladičům netradičních konstrukcí a tvarů se nyní připojilo i první vodní chlazení, které se podle redakčního testu zdá být velice důstojným zástupcem značky.

3D Galaxy nabízí ucelené řešení pro chlazení procesoru se všemi potřebnými součástmi. Je uzpůsoben k montáži do běžných skříní bez nutnosti nákupu dalšího příslušenství. Výbava bohužel obsahuje pouze vodní blok pro procesor, chlazení grafické karty a čipové sady budete muset vyřešit jinak, nebo dokoupit bloky třetích stran (Gigabyte však do budoucna plánuje uvedení bloků i pro tyto komponenty).

Instalace a uvedení do provozu jsou velmi jednoduché. Není náročnější než instalace většího vzduchového chladiče a nevyžádá si ani žádné nadstandardní úpravy skříně. Stačí jen vhodně naměřit a upravit délku přiložených PVC hadic. Vodní blok je poměrně velký měděný výlisek s čirým víkem. Na procesor se montuje pohodlně a v balení naleznete i jednoduchý větrák, který po umístění nad blok zajišťuje chlazení výkonových napájecích součástek v okolí procesoru. Pumpa spojená s expanzní nádobou obsahuje i snímač hladiny, který výrazným varovným tónem upozorní na možný problém a po určité době vypne počítač, pokud se situace (slabý průtok, úbytek kapaliny) nedostane do normálu.

Zajímavostí je umístění radiátoru pro ochlazování chladícího média, který je zavěšen na zadní straně skříně pod zdrojem. Jeho integrovanou součástí je i regulovaný 120mm větrák, který je přibližně do 1 700 otáček za minutu téměř nehlučný. Radiátor má velmi efektivní konstrukci a je kvůli snížení hmotnosti a nákladů vyroben z hliníku. Kvůli kombinaci dvou kovů v okruhu je nutné používat speciální kapalinu, která zamezí vzniku galvanické koroze (je součástí balení).

NEJTVRDŠÍ NASAZENÍ

Výkon celého systému je více než dobrý. Při testování stabilně uchladil i velmi vysoké frekvence tak žhavého procesoru, jakým je Intel Pentium 4 s jádrem Prescott. Bez sebemenších problémů zvládl i značně zvýšený takt dvoujádrového Pentia D 820. Při takto extrémním přetaktování již ale nebylo možné použít nejnižší otáčky větráku na radiátoru a hlučnost byla vyšší. Ve standardu však není problém uchladit jakýkoliv dostupný procesor i s decentním přetaktováním téměř nehlučně, protože větráky jsou kvalitní a rezonance pumpy při správné montáži nízká. Díky variabilnímu nastavení se můžete pokusit i o extrémní přetaktování a prozkoumat výkonnostní hranice vašeho procesoru.

> Vodní chlazení není jen pro kutily!

GIGABYTE 3D GALAXY GH-WIU01

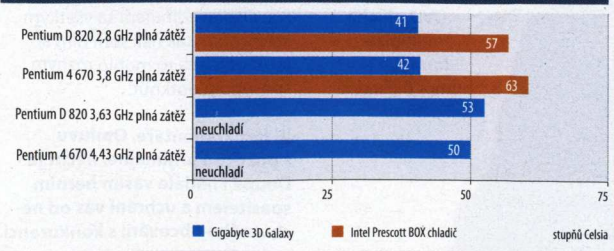
produkt vodní chlazení
zdroj Gigabyte
kontakt www.gigabyte.com.tw
cena 2 895 Kč vč. DPH
záruka 2 roky

- vysoký výkon
- jednoduchá instalace
- efektní vzhled
- kombinace hliníku a mědi v základu pouze pro procesor
- regulace vzadu

celkové hodnocení **8,0**

patice: Socket 478, Socket 754/939/940, Socket 775 • vodní blok: materiál: měď + plastový kryt, rozměry (v × š × h): 30 × 68 × 92 mm • hadice: UV citlivé PVC, vnitřní/vnější průměr 12/16 mm • radiátor: rozměry (v × š × h): 197 × 125 × 64 mm, materiál: hliník, větrák: 120 mm manuální regulace • chlazení výkonových součástek: 92mm větrák • pumpa: rozměry (v × š × h): 61 × 60 × 46 mm, kluzné ložisko, 20 dB hlučnost, 400 l/h průtok

NAMĚŘILI JSME



Podmínky testu
Základní deska: Gigabyte Gigabyte GA-8I955X Royal (Intel 955X)
Teplota okolí: 23 stupňů

Pozn.: Při základních frekvencích byly otáčky větráku radiátoru 1 200, při přetaktování 2 000

Thermaltake BigWater CL-W0005	Gigabyte 3D Galaxy GH-WIU01	AQ Cool – AQX 500RS (1 procesor)
2 637 Kč	2 895 Kč	3 875 Kč

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Snaží se stihat úplně všechno. Je známý tím, že nakonec nic nestíhá

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

V prosinci jste nám nedali oddechnout: vaše dopisy hýřily originalitou i nápady, od jednoduchých až po ty nejšílenější. Tři nejlepší jsme opět předhodili našemu šéfredaktorovi.

DOPIS MĚSÍCE

[!] Každý měsíc si v redakci posvítíme na desítky her, ale teprve poprvé si někdo podrobně posvítil na nás. Nabízíme vám recenzi Doupěte od jednoho z našich čtenářů, kterému děkujeme za připomínky i ocenění naší práce. Celoroční předplatné mu budiž zaslouženou odměnou.

Milé Doupě,
jelikož se blíží konec roku a Vánoce jsou svátky klidu a míru, rozhodl jsem se, že vás nebudu kritizovat, ale že si ten uplynulý rok v poklidu zhodnotím ve své recenzi.

Základní informace:
Žánr: akční recenze, Výrobce: redakce Doupě, Distributor v ČR: Computer Press, Homepage: www.doupe.cz, Platforma: Multi, Minimální konfigurace: Známost v trafice, Doporučená konfigurace: PC a základní vzdělání, Lokalizace: neúplná, Cena 29/79Kč (alespoň doposud)

Obsah časopisu je to hlavní, takže to vezmeme pěkně od začátku. Redakční stránku můžete klidně vynechat – stejně tam nebývá nic podstatného:). Začínáme hrát je obecné info o určitém žánru (zajímalo by mě, čím Doupě rubriku nahradí, až vyčerpá všechny žánry), následuje většinou krátké info o připravovaných hrách (nic neobvyklého). TOP 10 je skvělé, pouze mi připadá, že redakci docházejí nápady. Řítí se na nás a Bleskem ze světa her bez komentáře. Z rubriky Byznys se často dozvíte víc než z televizních novin a Pavlač = Blesk.

Téma čísla vždy velmi originální, zvláště Čeští vývojáři se povedli. Preview nám nabídne málo her, ale hodně informací. A jsou tu recenze. Hlavní zbraň Doupěte: jsou často vtipné a přitom velmi výstižné se skvělými fotoseriály. Nejen pro ty, kterým se nechce číst, nebo mají málo času, je tu verdikt. Ten však bývá nepřiměřený, např. Polda 5 dostal ke svému pokračování i stejné hodnocení 5.0, což mi nepřipadá zrovna objektivní už z důvodu, že mu je vytýkána typická poldovská grafika a krátká hrací doba. Sám bych chtěl vidět hráče, který by ji dohrál za 4 hodiny. Plnou hru sice nemám, ale demo mi zabralo necelé 2.

DVD je sice za skvělou cenu, ale většinou je plné starších demoverzí a jedné plné hry, která většinou stojí také za… (alespoň se nedá stáhnout z internetu jako ostatní). Videa bych spíš ocenil amatérská než ta od autorů a dobrých bonusů (např. modifikací, češtin nebo doplňků do her) je tam málo. Jediné, co každý ocení, jsou videorecenze a ovladače.

Verdikt:
+ Začínáme hrát, Pavlač, Recenze s fotoseriály, Progaming, 100 stran, humor (v rámci žánru) – slabší DVD příloha, multiplatformní, humor (nesedne každému)

Hodnocení: symbolických 1.0 a samozřejmě bez té tečky! První rok Doupě začalo ve velkém stylu. Přejme mu, ať v tom pokračuje.

Martin Bárta

SPOVEĎ

Spovedám sa náčelníkovi Gricovi, aj vám otče Morkes, že som pred zoznámením sa s Doupětem tieto hriechy spáchal:
– občas som si kúpil GameStar, Hráč, Score a Level
– spomínané časopisy som čítal
– jeden z nich som dokonca uctieval (trochu to ostalo aj dnes)
Na viac hriechov si už nepamätám.

Prijmite moju
1) ľútosť: Náčelníku Gric ľutujem, že som ťa hriechmi urazil. Chcem sa polepšiť a hriechov sa chrániť. Náčelník, odpusť mi pre krv hráčovu.
2) modlitbu: Gric náš, ktorý si za počítačom, posväť sa meno tvoje, príď hardware tvoj, buď vôľa tvoja, ako na CD, tak i v časopise. Doupe, náš mesačník, daj nám dnes a odpusť nám používanie cheatov, ako i my odpúšťame tvoje niekedy nič moc recenzie a neuveď nás do pokušenia, ale zbav nás zlého. Enter.

Reg

P.S.: Ospravedlňujem sa všetkým kresťanom (tak ňak som ním aj ja), ktorých sa to mohlo rôznym spôsobom dotknúť.

[!] Bez komentáře. Omluvu s pokorou přijímáme, nechť je Doupě i nadále vaším herním spasitelem a uchrání vás od nechutného obcování s konkurencí.

REDAKČNÍ VÝSLECH

Ahoj redakci mého nejoblíbenějšího časopisu! Všem Vám přeji do nového roku hodně štěstí, zdraví a hlavně

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Stále hledáme nejlepší zpověď! Všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

dobrých recenzí. Váš časopis mám předplacený už od prvního (spíše od druhého čísla, neboť první jsem dostal pod stromeček) a zatím jsem nadmíru spokojen. Jste nejlepší a nejlevnější časopis o počítačových hrách na trhu a doufám, že to tak zůstane i v příštím roce. Řekl bych, že můj vztah k Doupěti se dá nazvat jako ZÁVISLOST. Každý měsíc se nemůžu dočkat dne vydání. A když se konečně dočkám, Doupě neodložím, dokud ho nepřečtu od začátku do konce, s výjimkou stránek o konzolích. Čtu všude: v obýváku, v posteli, ve škole a dokonce i na oné místnosti. Když dočtu, jsem schopen třeba po týdnu začít číst znova.

[!] Náš vztah k Doupěti se dá také označit jako závislost: ale když se vám o tvorbě časopisu začne i pravidelně zdát, věřte, že už nebudete tak úplně nadšeni. Ještě že se po vyčerpávající uzávěrce dočkáme alespoň chvilky odpočinku a opět se změníme v nenápadné a obyčejné lidičky (jen s tou drobnou, herní závislostí).

Mezi mé nejoblíbenější rubriky patří TOP 10 a téma čísla, které doslova hltám. Naopak bych oželel konzole, ale vím, že v naší malé republice je již dost hráčů, kteří právě konzole upřednostňují, a proto by jejich stažení byl krok zpět. Dále bych uvítal více zajímavostí ze světa internetu a také více plných her na DVD, nejlepší plné hry na DVD byly asi Hooligans a Korea: Forgotten Conflict, kterou jsem ale musel před dohráním vymazat ze svého PC, neboť se mi do rukou dostaly takové skvosty jako Call of Duty 2 nebo Quake 4. Ale ke Koreji se jistě ještě někdy vrátím: už jen proto, že je to česká hra. Měl bych tu také návrh na jedno TÉMA ČÍSLA, které by se mohlo zabývat právě vaší redakcí. Fotky, profily všech redaktorů, co se děje s časopisem, než se dostane k nám hráčům, jak vypadá jeden den v životě redaktora atd. Na závěr pár dotazů:

1) Kolik členů má vaše/naše redakce?
[!] Základy našeho redakčního Doupěte tvoří strategická dvojice šéfredaktor a jeho zástupce, ke které se přidávají další klíčové osoby – persona non-grata Michael Stern (zodpovědný za sekci Loading), služebně nejstarší Martin Zavřel (vedoucí konzolové sekce) i náš nový guru CD/DVD příloh Michal Acler. Zbytek redakčního stavu doplňují externí autoři, bez kterých by časopis nemohl fungovat, a redakční kolegové z Computeru, kteří vás měsíc co měsíc zásobují informacemi ze světa hardware. Suma sumárum jde zhruba o dvacítku lidí.

Bližšího představení nás všech se určitě v budoucnu dočkáte: kdy, to ví jen pánbůh. A šéfredaktor možná tuší:-).

2) Kolik dní hrajete hru, než o ní napíšete recenzi?
[!] Závisí to na hře i situaci. Jsou tituly, které po několika hodinách projdete do konce, a můžete se vesele vrhnout na recenzi. Ale jsou také hry, které si vyžadují intenzivní a dlouhé testování. Každopádně platí, že čím dál ve hře recenzent dojde, tím lépe: ne nadarmo 90 % všech her před napsáním recenze dohrajeme do konce. Jinak by recenze ani nemohly být objektivní a věcné.

3) Jaká hra si podle vás zaslouží označení HRA ROKU 2005?
[!] Ani kdybychom chtěli, na jediné hře se neshodneme. Určitě jsme ale ochutnali spoustu hitů, byť každému uvíznul v paměti jiný: u mě by první místo patřilo šíleným Psychonauts.

4) Kolik procent svého času se věnujete Doupěti?
[!] Opět je to individuální. Pro mě i Honzu je to před odvozem do tisku téměř 100 % času (nepočítáme-li alespoň několik nezbytných hodin spánků), pro autory vrcholí příprava o několik dnů dříve (odevzdáním článků).

A to je už úplný konec mého dopisu. Teď mě čeká další čekání na nové Doupátko a doufám, že moje ZÁVISLOST nepřeroste v šílenost. Myslím, že můj dopis neotisknete, protože vám jistě píše hodně takových závisláků, jako jsem já. Kdyby přece jen ano, moc vám děkuji.

Honza Horák

[!] Opět jeden z vás, který se vzdal ještě před bojem: a nakonec zvítězil! Před Vánoci jste nás zásobovali obrovským množstvím dopisů, ze kterých se těžko vybíralo – děkujeme za vánoční dárečky a novoroční PFka. I redakce Doupěte vám přeje úspěšný vstup do nového roku! A za měsíc u vaší/naší listárny!

MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Managera s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

MIKROSKOP – LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Pán Prstenů: Společenstvo prstenu. Většina lidí si po vyslovení tohoto magického čtyřsloví vybaví knižní nebo filmovou podobu prvního dílu Tolkienovy vrcholné trilogie. Mnoho lidí si ale nevzpomene, že stejným názvem se může chlubit i hra z roku 2002. Jak to tak bývá, autoři, kteří byli podpořeni famózním úspěchem dnes již kultovního filmového trháku, se zuřivě snažili kout železo, dokud bylo žhavé. Jinými slovy narychlo „spíchli" hru, aby Frodo a ostatní týpci vysypali ještě více peněz z již tak dost „vypánoprstenovaných" peněženek lidu. Většina si však na hru nevzpomene, protože byla nepovedená a její vydání přineslo zklamání. Přesto jsem ji vyzkoušel.

Opravdu, takhle vypadá vývojářská práce šitá horkou jehlou. Nevím, jestli nemám špatnou verzi hry, ale všechny savy jsem prý měl na MEMORY CARD SLOT 1. Pořádně jsem se podíval, ale kdepak! Žádný Gandalf mi moje PC na konzoli neproměnil.

Inu, začal jsem hrát. Úvod trochu připomíná hopsací hlouposti typu Maria. Postupně jsem ve hře koukal na bolavá záda nejen Frodovi, ale také Aragornovi a Gandalfovi. Nejvíce mě fascinovalo, že skákat můžete jen s Frodem, takže s ostatními nemáte šanci překonat překážku větší než 10 cm. RPG prvky se ve hře snažil napodobit inventář, do kterého můžete sbírat tak akorát chleba, a jakýsi quest list, kde vidíte, že plníte víc „úkolů" najednou (zatímco sbíráte sáčky s čajem a hledáte rezavý kolík, nesete smlouvu do Sáčkova atp.). Celá hra se vlastně skládá z pobíjení partičky skřetů za skálou nebo smečky vlků před kamenem. Sem tam tu nudu přeruší „velice zábavné" běhání labyrintem nebo velkolepá animace, která nám oznamuje, že tamhle spadl kámen nebo že strom usnul. Hra je vlastně klasická mlátička, kde nebojujete v aréně, ale volně pobíháte mezi

skalami. Od závěrečného souboje jsem čekal víc, než že budu muset do nazgúla vstřelit dva šípy. That's all, folks!

Snad se autoři z Vivendi trochu poučili a příště budou tvořit pomaleji, ale kvalitně. Možnost kvalitního titulu na skvělém fantasy základě zadupaly v prach komerce a celosvětové LOTR nadšení. Hra se tudíž celkově nepovedla, jako ostatně spousta filmových trháků převedených do jedniček a nul.

Verdikt: „Chodící mlátička" s pseudoprvky RPG – 4,0/10

Petr Pospíšil

Demoverze
And There Were None
Alfa Antiterror
Bonez Adventures
Civilization 4
Harry Potter a Ohnivý pohár CD3
Keepsake
Letopisy Narnie CD3
Mall Tycoon 3
Quake 4
T-72 Balkans on Fire
Toca Race Driver 3
Trainz Railroad Simulator 2006

Videa
Act of War: High Reason
Crashday
Driver: Parallel Lines CD3
Godfather CD3
LocoMania
Rugby 2006
Runaway 2 CD3
Sims 2: Open for Business CD3
Splinter Cell: Double Agent CD3
Sudden Strike 3 CD3
Výkon měsíce CD3
Xbox 360 v redakci
Xenosaga 3 CD3
Záběry z hraní Condemned
Záběry z hraní Perfect Dark Zero

Bonusy
ABCgames Cheater
Garry's mod
Mapa do AoE 3
Progamers TV #32
Quake 4 Quakemas pack
Scorpion's WinCheater 2
Unreal Tournament 2004 bonus pack

Plné hry
Aquadelic CD3
BechBubble CD3
Becherátor CD3
Bechtor CD3
Kreed CD2
Little World CD3
Rocket in Danger CD3
S.W.I.N.E. CD2 CD3
Space Merchants: Conquerors CD3

Trailery
American Dreamz
Experti
Miami Vice
Mission Impossible: III
Over the Hedge
Šifra mistra Leonarda
The Pink Panther

Screenshoty
LocoMania CD3
Hellgate London CD3
Hitman: Blood Money CD3
Rainbow Six: Lockdown CD3
Sudden Strike 3 CD3
The Guild 2 CD3
The Sims 2: Open for Business CD3
Titan Quest CD3

Kreed

Legendární Doom 3 na východní způsob

Ruský Doom 3. Přesně tak si někteří novináři překřtili ještě před vydáním akční hru Kreed. Aby také ne, když má se známou legendou až podivně mnoho společného. Prvním společným jmenovatelem je atmosferický příběh. Ten je protentokrát zasazen do daleké budoucnosti, v tomto případě až do vzdáleného 30. století. Hlavním hrdinou je příslušník elitní vojenské jednotky, která má prozkoumat jistou vesmírnou anomálii, označovanou jménem Kreed. Vše se ale nakonec zvrtne a hlavní hrdina bude muset bojovat o holý život… Z dalších aspektů exceluje především široký arzenál zbraní, spousta netradičních nepřátel, nápaditý design jednotlivých lokací nebo třeba chytlavý multiplayer. Hra na vás čeká samozřejmě v kompletní české verzi včetně namluvení jednotlivých postav.

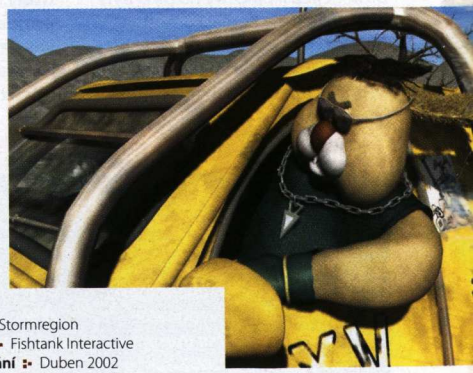
Výrobce Burut CT
Vydavatel Russobit-M
Datum vydání Září 2003
Homepage www.kreed3d.com
Multiplayer Ano

Hardwarové nároky
Procesor o frekvenci 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,4 GB na HDD

Ovládání: Hra využívá klasické ovládání jako všechny podobné FPS – kombinace písmen W, A, S, D slouží pro prohyb, pomocí myši se pak můžete rozhlížet okolo sebe a střílet. Více o ovládání se dozvíte v Nápovědě přímo ve hře.

S.W.I.N.E.

Vtipná strategie pro každého



Dne 3. srpna překročila hranice Carrotlandu vojska NPA (National Pig Army) pod vedením generála Iron Tuska. Nečekaný vpád dokonale zaskočil místní mírumilovné králíky. Do dvou týdnů byla obsazena většina Carrotlandu a obklíčeno hlavního město. Jen několik málo skupinek armády králíků dokázalo odolat převaze prasečích hord… Zhruba tak začíná příběh netradiční realtime strategie s názvem S.W.I.N.E. od maďarského týmu Stormregion. Autoři se ve hře rozhodli zbourat všechna zažitá klišé a nabídli netradiční porci nefalšované zvířecí zábavy. Dvěma hlavními znesvářenými stranami tu jsou, jak již bylo zmíněno, králíci a prasata. Vy si samozřejmě můžete zvolit druh, který je vašemu srdci bližší a spolu s ním se vydat cestou za vítězstvím. Jelikož hra nabízí rovných 22 misí, o hodinách kvalitní zábavy netřeba pochybovat.

Výrobce Stormregion
Vydavatel Fishtank Interactive
Datum vydání Duben 2002
Homepage www.stormregion.com
Multiplayer Ano

Hardwarové nároky
Pentium 466 MHz, 96 MB RAM, 32 MB grafická karta, 1 GB na HDD

Ovládání: Hra se ovládá klasicky myší, pro rychlejší ovládání můžete nastudovat klávesové zkratky. Více vám napoví manuál, který je součástí hry.

NEJLEPŠÍ DEMOVERZE ROKU

Konec uplynulého roku byl z herního hlediska bohatý. Ostatně tomu tak bývá vždy, protože se všichni vydavatelé snaží z vánočního trhu svým titulem uzmout co možná nejvíc. To se samozřejmě promítlo i do množství vydaných demoverzí, kterých bylo skutečně mnoho. Navíc jedno slavné jméno střídá druhé! Vedle čtvrtého dílu akční legendy Quake tu máme neméně povedenou Civilization IV. V těsném závěsu pak následuje mladý kouzelník Harry Potter a Ohnivý pohár, jehož zdárným konkurentem se zdají být Letopisy Narnie. Tím výčet hvězdných titulů zdaleka nekončí – věčné hračičky jistě zaujme Trainz Railroad Simulator 2006, milovníky rychlých kol zase aktualizovaná demoverze Toca Race Driver 3 a militaristicky pozitivní hráče simulátor T-72 Balkans on Fire. Kompletní výčet jednotlivých demoverzí najdete po okrajích této dvoustrany.

KOMPLETNÍ VÍTĚZOVÉ BECHERGAME

Na začátku prosince byly vyhlášeny výsledky dalšího ročníku vývojářské soutěže Becher Game. A jelikož Doupě mělo v porotě své zastoupení, můžete si krátké recenze jednotlivých vítězných her přečíst v tomto čísle v rubrice FreeHry. Samozřejmostí je pak přítomnost všech titulů na našem CD/DVD v sekci Plné hry. Rozhodně doporučujeme jejich vyzkoušení, protože některé z nich jsou velmi zábavné!

CO BY VÁM JEŠTĚ NEMĚLO UNIKNOUT

Jak můžete vidět, první letošní CD/DVD příloha je napěchovaná k prasknutí. Z prozatím neuvedených věcí stojí za zmínku naditá rubrika jménem Videa, kde můžete nahlédnout pod pokličku několika připravovaných pecek. Těm vévodí ukázky z herní adaptace Kmotra, záběry z nového Drivera a krátký pohled na připravovaný datadisk The Sims 2. Za pozornost stojí také naše představení Xboxu 360 a záběry z hraní dvojice her na této konzoli. Máte-li blízko ke stříbrnému plátnu, dozajista se podívejte na rubriku Trailery, kde můžete například najít zhruba dvouminutovou upoutávku na připravovanou českou teenagerskou komedii Experti. V Bonusech se nachází nový díl ProGamers TV, aktualizované verze programů s cheaty a spoustu dalších věcí. Věříme, že si na našem CD/DVD na své přijde skutečně každý. Příjemnou zábavu.

Wallpapery
GUN
King Kong
Star Wars: Battlefront 2
Stubbs the Zombie
The Movies
Tony Hawk's American Wasteland
Total Overdose
Xenosága 2

Servis
Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ
Codec Pack All in 1 6.0.2.7 CD3
DirectX 9.0c CD3
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95 CD3
MicroDVD 1.2 CD3
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40 CD3
ScummVM emulátor 0.6.0 CD3
Total Commander 6.53

Patche
Age of Empires 3
Call of Duty 2
Civilization 4
NHL 2006
Need for Speed: Most Wanted
Quake 4
Serious Sam 2
Starship Troopers
The Movies
UFO: Aftershock
Vietcong 2

Ovladače
ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Center
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Panel
ATI Catalyst 5.10 Win2K/Xp – Control Center
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 78.01 WHQL 2000/XP
Sou nd Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1

Místo Valentýnky jí kupte Doupě!

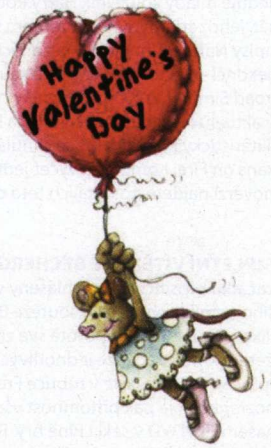
Únorové Doupě vychází v úterý 14. února!

KDO TOMU VLÁDNE?
Téma čísla o nejmocnějších postavách herního průmyslu

24 HODIN
Výjimečný seriál nyní i v herní podobě – dojmy z hraní

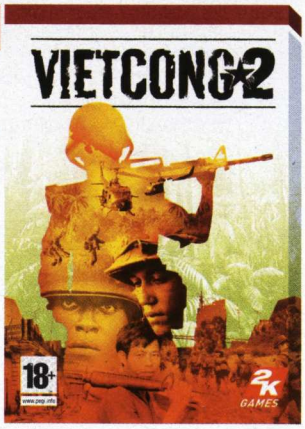
DALŠÍ ODHALENÍ REDAKCE!

PLNÁ HRA ZDARMA:
Caesar 3
- SimCity ve starověku
- Nejlepší budovatelská strategie všech dob
- Průměrné hodnocení: 9,0



To vše a mnohem víc… v únorovém Doupěti!

Výherci soutěže z minulého čísla:



HRU VIETCONG 2 ZÍSKÁVÁ:
- Roman Drbola
- František Krátký
- Tomáš Votroubek
- Kateřina Citáková
- Soňa Čevelová
- Vladislav Kůtka
- Jan Haze
- Karel Zicha
- Petr Lachky

CD Projekt 27, 43, 71
Cenega Czech 39
Computer Press ..... 2. a 4. obálka
Computer Press 8, 9, 92
TN Trade ..... 3. obálka

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press Media, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

NOVÝ ČASOPIS O DOMÁCÍ ZÁBAVĚ

V prodeji od 8. prosince

SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 99 KČ

3 v 1

1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 1/06 OSCAROVÝ SNÍMEK ŽIVOT JE KRÁSNÝ
- PŘIPRAVUJEME GANGY NEW YORKU A MILENEC

ŽIVOT JE KRÁSNÝ

NEJDOJEMNĚJŠÍ KOMEDIE, JAKÁ KDY BYLA NATOČENA O DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLCE! OSCAR ZA NEJLEPŠÍ CIZOJAZYČNÝ FILM, OSCAR ZA NEJLEPŠÍHO HERCE V HLAVNÍ ROLI, OSCAR ZA NEJLEPŠÍ HUDBU V DRAMATU

Předplaťte si jej za akční cenu 899 Kč (1 250 Sk)

VÝHODNĚJI UŽ JEJ NEZÍSKÁTE!

92 stran + DVD s filmem = 90 Kč

Roční předplatné zahrnuje
10× časopis HOME CINEMA a 10× DVD s filmem

Nabídka ročního předplatného za 899 Kč platí do 28. 2. 2006

Jak si předplatit HOME CINEMA?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC899 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad HC899! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.

2. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, online prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

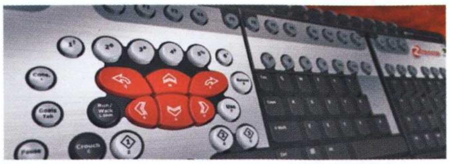
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Svět výpočetní techniky jako na dlani

TIP pro Váš počítač

Nechte se provést novinkami, o kterých jste možná neslyšeli, ale možná je hledáte

Když se řekne počítač pro někoho je to něco co mu otravuje život, pro někoho pracovní nástroj a pro jiného kamarád a pomocník, kterého nemůže být. Takže se s námi projděte po pár zajímavých produktech, které Vám možná Váš názor vylepší, změní ci potvrdí.



Když se řekně ZBOARD, tak se tím myslí zejména první speciální klávesnice pro hráče, která slaví úspěch po cepoužití dalších modulů. K tělu klávesnice nemusíte instalovat žádný jiný software. Je vybavena 2 USB konektory, takže pohodlně připojíte myš, joystick nebo paměti. Téměř všechny fce můžete obsluhovat přímo ze ZBoard klávesnice. Ale co je na ní úplně unikátní. Tato klávesnice nestárne. Pomocí výměnných modulů si prostě jen koupíte vnitřek pro novou verzi hry a je to.

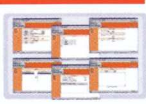
Zdroj: http://www.zboard.com

Oficiálním výrobcem podložek pod myši pro letošní Electronics Sports World Cup je společnost XRAY, která se orientuje na vývoj a výrobu vynikajících podložek pod myš pro grafiky a hráče. Takže pokud zvažujete ke svému počítači novou podložku pod myš, pak se určitě koukněte i na tuto značku, která patří mezi to nejlepší na světě.

Zdroj: http://www.xraypad.com

Společnost VIPOWER zná dnes asi každý zejména z výměnných rámečků, ale její externí boxy jsou taktéž velmi uznávané. Nová série NET boxů je přístupná i přes internet či síť pomocí FTP či SAMBU a také je připojíte přes USB 2.0. To už je věc.

Zdroj: http://www.vipower.com



Pračka vzduchu ve Vašem počítači, tak by se dal nazvat nový produkt známé společnosti THERMALTAKE pod označením O3 Air Cleaner. Chcete i u svého počítače mít to nejlepší možné prostředí ke své práci? Pak je tento produkt určen právě Vám.

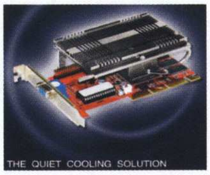
Zdroj: http://www.thermaltake.com

Unikátní soubor výrobků pod jednotným označením The Frog Family se na trhu objevila díky českému distributorovi společnosti TNTRADE a udělá radost spíše dětem, ale možná i linuxářům. Klávesnice, myši, reproduktory, ale i webkamery, rádia či kalkulačky najdete v různých zvířecích designem, které potěší.

Zdroj: http://www.tntrade.cz

Když toužíte po tichém počítači, tak je nutné chladit i CPU pokud to jde bez hluku. No a nový japonský superchladič NINJA od SCYTHE si poradí s většinou procesorů a to i přetaktovaných. No a kdyby náhodou tento obr nestačil, tak k němu můžete připojit ultratichý větráček 120mm.

http://www.scythe-eu.com



Také toužíte po tichém chlazení své grafické karty? PRIMECOOLER už nějakou dobu nabízí své absolutně tiché a spolehlivé HyperPipe chladiče, které mají 0dB Navíc jsou 100% spolehlivé, protože nemají žádnou mechanickou část, která se opotřebovává. Zvažte.

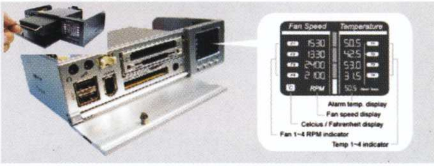
http://www.primecooler.com

Mnoho výrobců počítačů Vám bude říkat, že jsou tiché. Ale je to pravda? Jediné skutečně tiché řešení je to, kde nenajdete jediný větráček. A i takové existují. HFX Media PC, tak se jmenuje velmi zajímavá počítačová skříň, které je určena těm nenáročnějším uživatelům. Můžete si být jisti, že tady žádný větráček nenajdete a vše od zdroje až po procesor je chlazeno pasivně. Takže někdy zapomenete, že je stále zapnutá.

Zdroj: http://www.hifiatx.com

Někdy je velmi jednoduchá cesta k odhlučnění počítače. Tou jsou zvukově izolační hmoty, většinou samolepící, které slouží pro odrážení hluku zpět do PC či k jeho pohlcování nebo změně frekvence. Ke světové špičce patří tyto hmoty od společnosti BEE TECHNOLOGY z Japonska. Za velmi přijatelnou cenu dokáží snížit hladinu zvuku až o 61dB! Dochází i ke změnám frekvencí ze slyšitelných na neslyšitelné.

Zdroj: http://www.tntrade.cz



Nový panel zabudovatelný do 5,25" po označením CoolPanel2 představuje společnost AEROCOOL. Mimo běžné věci jako je regulace výkonu větráčků, sledování teploty, je vybavena čtečkou paměťových karet, kterou když potřebujete jinde, tak si ji prostě vezmete s sebou kam jen potřebujete.

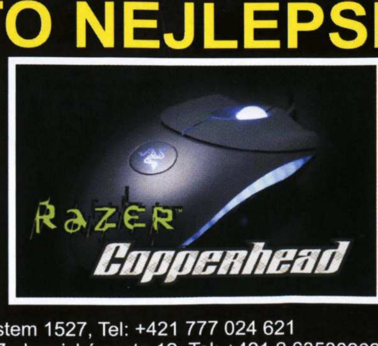
Zdroj: http://www.aerocool.com.tw

Všechny zde popisované produkty si můžete objednat i přímo:

Česká republika http://www.tntrade.cz
Slovenská republika http://www.tntrade.sk

nebo osobně zakoupit na prodejnách společnosti TNTRADE v Hradci Králové, Praze či Bratislavě.
Bližší informace rádi podáme na telefonu:
+420 495 800 720 (8-11.30 12.30 -16.00)

NENÍ MYŠ JAKO MYŠ - ZKUS TO NEJLEPŠÍ



Značkové prodejny a výhradní distributor RAZER U.S.A: PRAHA - TNTRADE, Za Černým mostem 1527, Tel: +421 777 024 621
HRADEC KRÁLOVÉ - TNTRADE, Myslivečkova 846, Tel: + 421 495 800 720 - BRATISLAVA - TNTRADE, Zadunajská cesta 12, Tel: +421 2 63530262

ONLINE V ČR: http://www.tntrade.cz ONLINE v SR: http://www.tntrade.sk

BUDEŠ RYCHLEJŠÍ A PŘESNĚJŠÍ NEŽ SOUPEŘI